

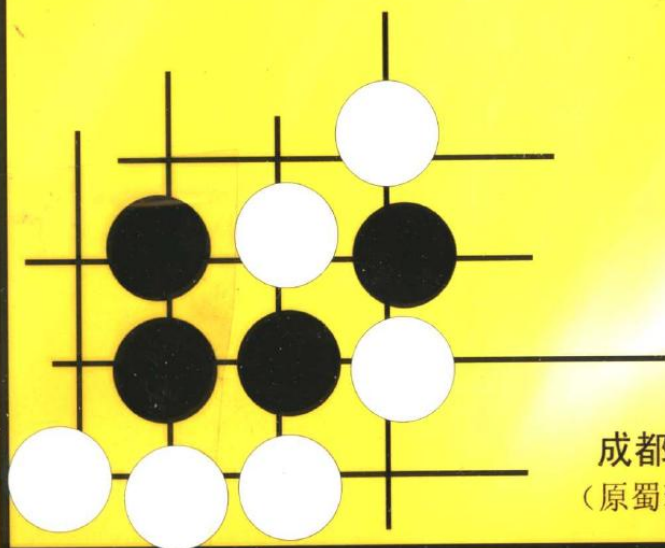
GAOJI PIAN
高级篇

WEIQI

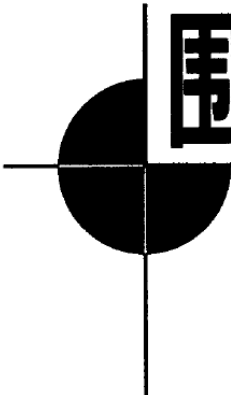
SIHUO XUNLIAN

围棋 死活训练

邵震中 丁波 刘青青 编著



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)



围棋死活训练

(高级篇)

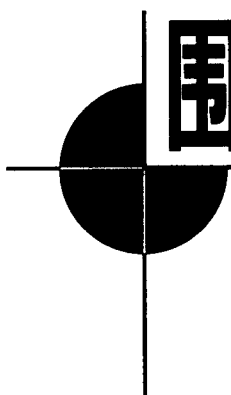
邵震中

丁 波 编著

刘青青

成都时代出版社

(原蜀蓉棋艺出版社)



围棋死活训练

(高级篇)

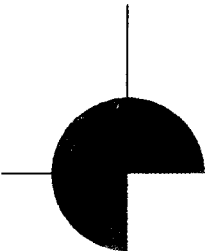
邵震中

丁 波 编著

刘青青

成都时代出版社

(原蜀蓉棋艺出版社)



前言

围棋对局，从始至终都是围绕着死活问题来展开的。围棋死活的知识和技能，是棋手棋力最集中的体现，是围棋技巧中最基础、最核心的部分。

古往今来，围棋大师们都非常重视死活问题。他们除了自己在这一领域不断地深入钻研外，还特别强调学习围棋者首先要在死活问题上打下坚实的基础。

现在，我国业余围棋爱好者已达数千万人，其中多数是青少年。为了帮助广大的业余棋手掌握实战中常见的基本死活问题，我们编写了这套《围棋死活训练》手册，并根据练习题的难易程度，将其分为“初级篇”、“中级篇”、“高级篇”三册，先易后难，循序渐进，以满足从初学到有段的不同水平的业余围棋爱好者的需要。

万丈高楼平地起。要想成为围棋高手，必须脚踏实地从基础练起，一步一个脚印地向上攀登。

一分耕耘，一分收获，付出和获得永远是成正比的。让我们与广大的围棋爱好者们共勉。

作者

目 录

前 言

第一章 杀棋训练 (1)

第二章 活棋训练 (171)

第一章 杀棋训练



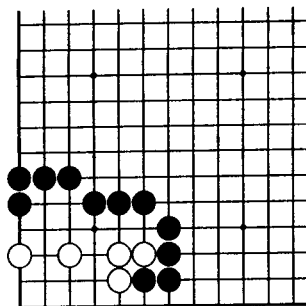
在你死我活的围棋搏杀中，尽可能地剿杀对手，是壮大自己实力的最有效的手段。因此，攻杀是围棋的第一要义。只有当你的攻击力增强了，你的棋力才会真正得到提高。

本章所提供的训练题，就是为了帮助你熟练地掌握点杀、聚杀、劫杀等技巧，成为进攻能力强的业余好手。

围棋盘上，英姿飒爽，杀气腾腾，一招制敌于死命，岂不快哉！

黑先

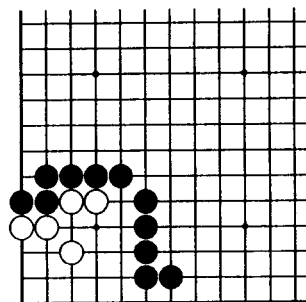
A: 黑棋第一手非常重要。



A

黑先

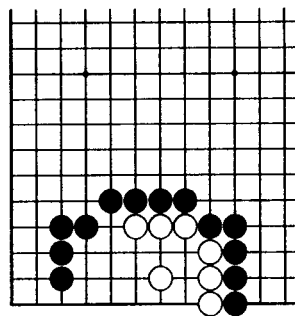
B: 黑棋要袭击在白的棋形要点上。



B

黑先

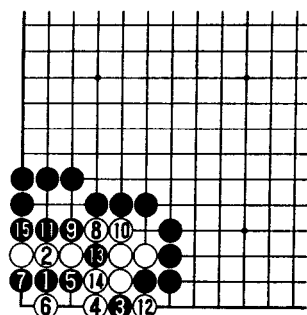
C: 是否有一招制白于死命的棋。



C

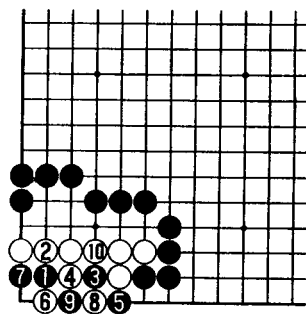
解题 A:

正解图：黑 1 要点，3、5 次序井然。白 8 扩大眼位，黑 9、11 是好手，白已无法做活。



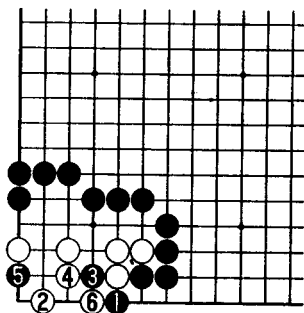
正解图

失败图 1：黑若在 3 位夹，白 4 冲、6 先手活棋。



失败图 1

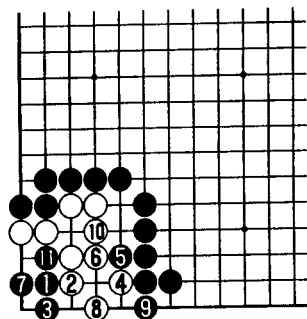
失败图 2：黑 1 单扳，白 2 是做眼要点，4 夹，白已活。



失败图 2

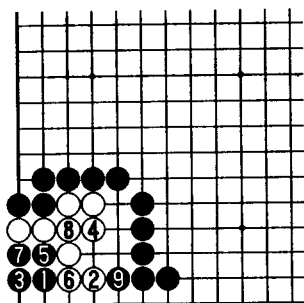
解题B:

正解图：黑1必然。3、7两立是好手，白8以下不能做活。成为“有眼杀无眼”。



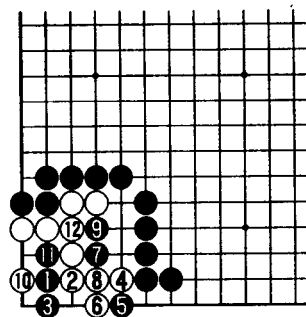
正解图

变化图：黑1时，白2尖，黑3立是好手。黑5挤，白仍然不能活棋。



变化图

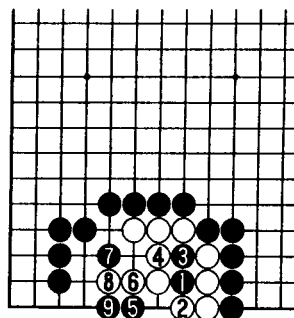
失败图：白走4位，黑若5扳，白6挡，黑7、9成后手，被白10位夹，变为双活。



失败图

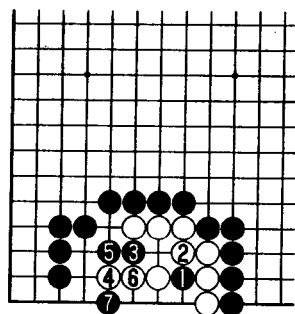
解题 C:

正解图：黑 1 是妙手！白 2 下面打吃，黑 3 先手打，再走 5 位飞，白死。



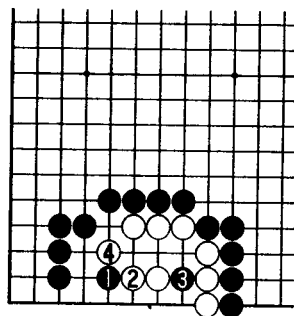
正解图

变化图：白 2 粘，黑 3 靠，白也不能做出二个眼，白净死。



变化图

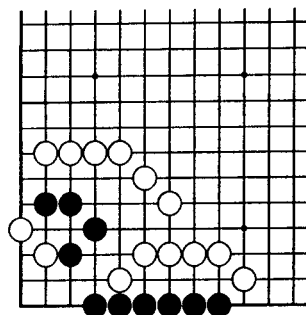
失败图：黑 1 先跳，再走 3 位，白可 4 位虎，黑已无法杀白棋了。



失败图

白先

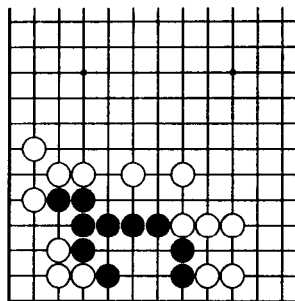
A: 白棋要缩小黑棋眼位，才能将黑歼灭。



A

白先

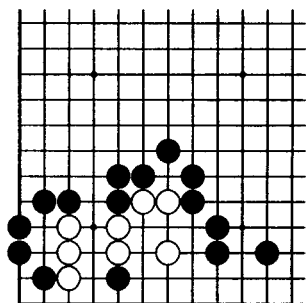
B: 只要找到棋形要点，就能将黑全部杀死。



B

黑先

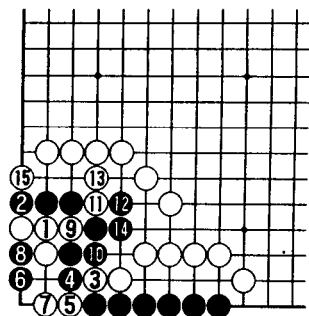
C: 最后结果是黑劫杀白棋。



C

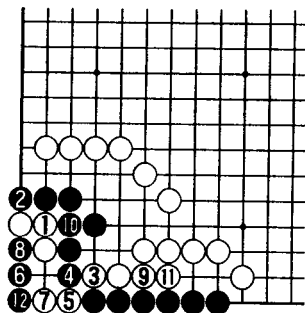
解题 A:

正解图：白 1 是要点，3、5 缩小黑眼位。黑 6 是最佳应手，白 9 是破眼的好手，然后走 11 位断，黑死。



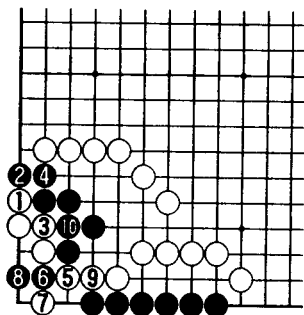
正解图

失败图 1：白若 9 位收气，黑 10 是要点，再走 12 位送吃是妙手！白难以杀黑。



失败图 1

失败图 2：白 1 冲，再 3 位团。黑 4 粘后，可 6 位断，白未能全吃黑棋，白失败。

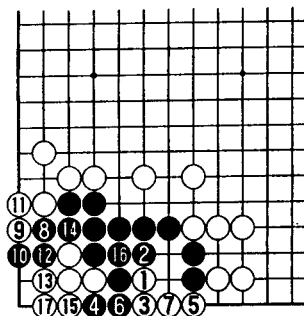


失败图 2

解题 B:

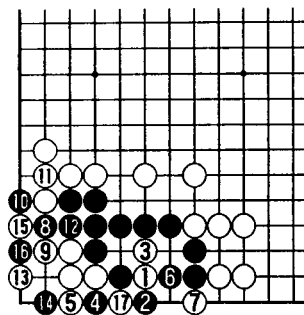
正解图：白 1 夹必然，3 立是好手。黑 8 扳时，白 9 以下次序巧妙。白 13 位先拐，再走 15 打吃，成“花六”杀黑。

如果白 9 若先 15 位打吃，再 9 位扳粘，此时，黑 14 可在 17 位扑，黑净活。



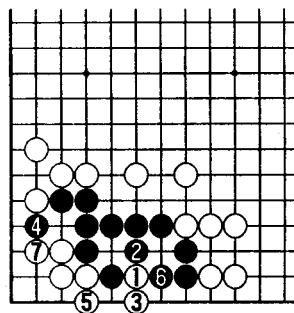
正解图

变化图 1：黑若 2 下扳，白 3 必然，黑 4 是强手。白 5 以下应对正确，9 夹是避免成功的好手，弃至 17 止，成“摇头劫”杀黑。



变化图 1

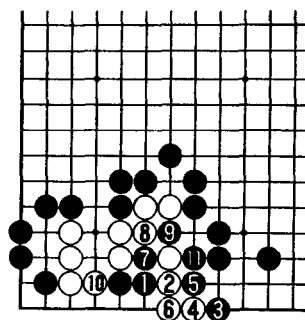
变化图 2：黑 4 先扳，白 5 立先手，再 7 位夹，白角可活，黑死。



变化图 2

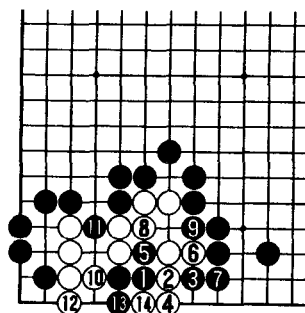
解题 C:

正解图：黑 1 长、3 跳是妙手！白 4 阻渡，黑 5 以下至 9 扑是必然下法。白 10 顶，黑 11 成劫。



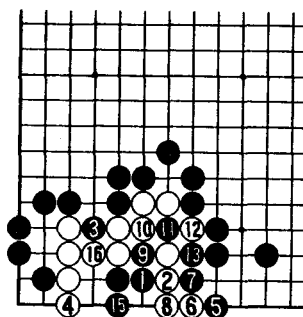
正解图

失败图 1：黑若 3 尖，白 4 立，黑 5 冲，白 6、8 先手，至 12 立变化为白净活。



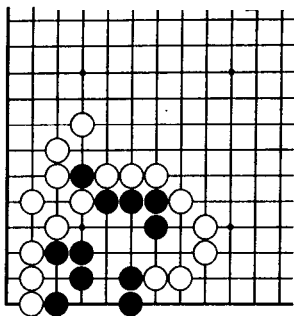
失败图 1

失败图 2：黑 3 挖破眼，白 4 立是好手。黑 5 跳已不成立，白可 11 位粘，成双活，黑失败。



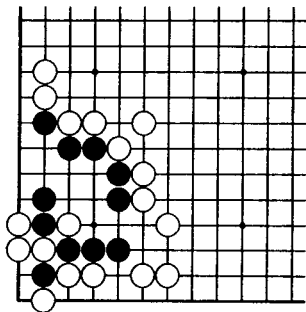
⑭ = ⑪ 失败图 2

A: 白先后次序非常重要。



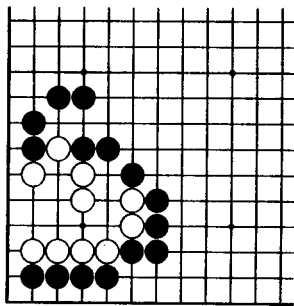
A

B: 要收缩黑眼位, 使黑棋只能成一只眼。



B

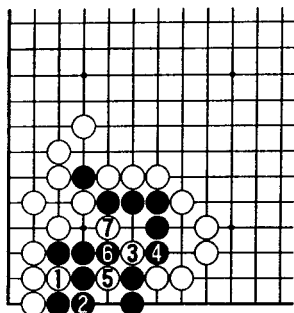
C: 这里面黑有非常冷静的杀棋好手。



C

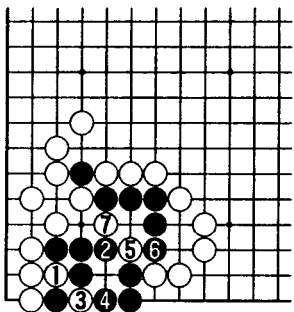
解题 A:

正解图：白 1 直接打吃，简单明了。白 5 挖是关键好手，黑死。



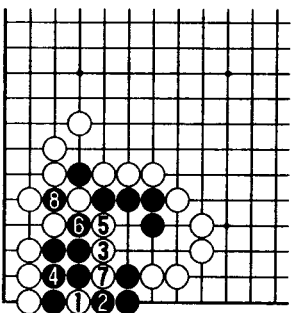
正解图

变化图：黑若 2 做眼，白 3 先手提子，再 5 位挤，黑仍然不行。



变化图

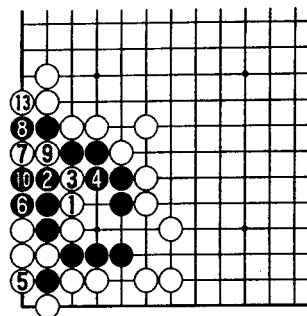
失败图：白 1 若挤吃，黑 2 提即可，白 3 以下已成劫不能净杀黑棋，白失败。



失败图

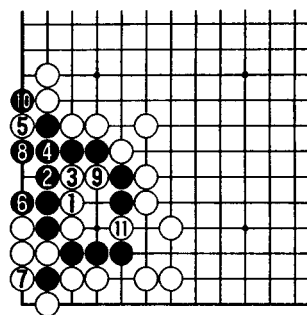
解题 B:

正解图：白 1、3 是好手。
黑只有 4 粘，白 5 单提，冷静！
黑 6 挡，白 7、9 立，以下没有
眼，黑净死。



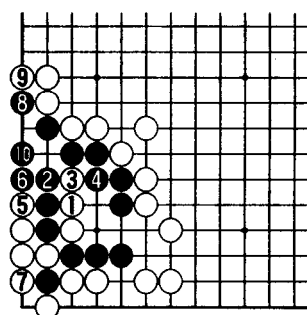
⑪ = ⑨ ⑫ = ⑦ 正解图

变化图：黑若 4 粘，白 5 扳
紧气破眼，再 9 位断、11 打，
黑死。



变化图

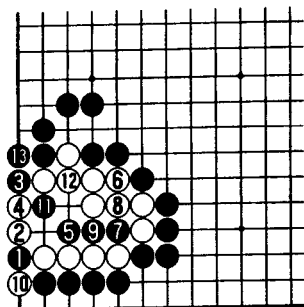
失败图：白若走 5 位破眼，
黑有 8 位扳，10 位做劫的强手，
成打劫，白失败。



失败图

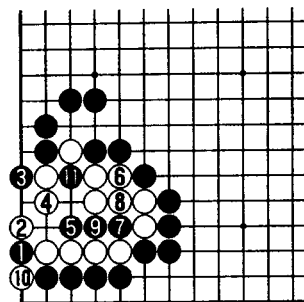
解题 C:

正解图：黑 1、3 是不易察觉的杀白好手。白 4 挡，黑再 5 位点，白 6 以下是双方必然下法，白不能入气，净死。



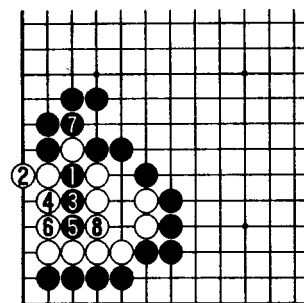
正解图

变化图：白若 4 退，黑仍在 5 位点，奔至 11 扑，白仍然不活。



变化图

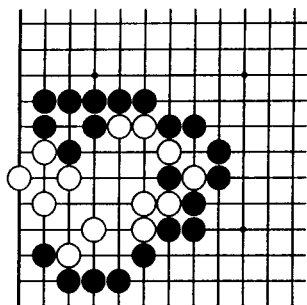
失败图：黑若 1 位扑，白 2 立好手，黑 3 以下已经不能杀白。



失败图

黑先

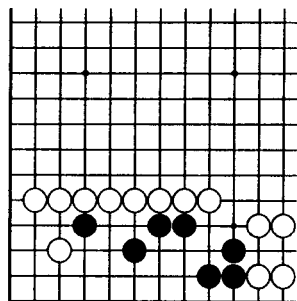
A: 一定要在棋形要点上考虑。



A

白先

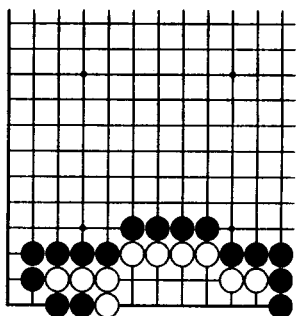
B: 最后结果是打劫杀黑。



B

黑先

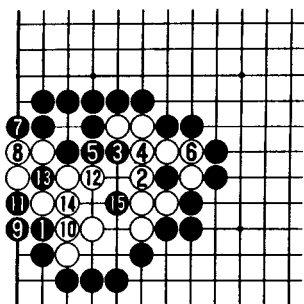
C: 要找到棋形的急所，才能打击白棋。



C

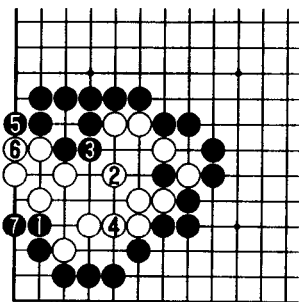
解题 A:

正解图：黑 1 只此一手。黑 5 粘是冷静的好手！7 以下破白眼，白不行。



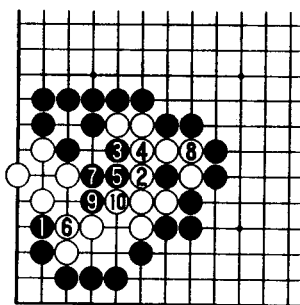
正解图

变化图：白若 2 尖，黑 3 必然，黑 5 以下着法让白只有一只眼，白死。



变化图

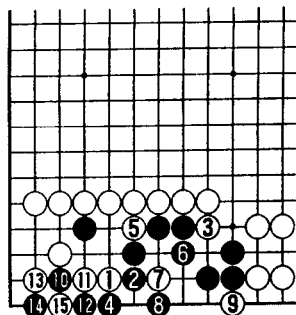
失败图：黑若 5 冲，白 6 团已确保一只眼，7 位和 8 位是见合，白呈净活。



失败图

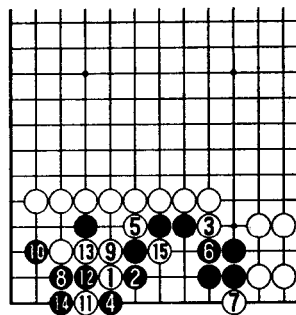
解题 B:

正解图：白 1、3 缩小黑眼位。黑 4 是最强手，但白 5 挤是妙手！黑 6 做成一只眼后，再 10 位托，可成劫争。



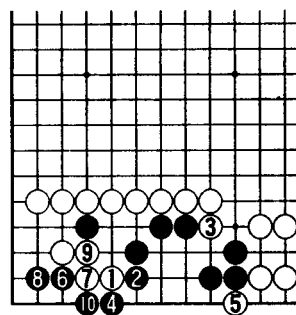
正解图

变化图：白 5 挤时，黑若 6 团，白 7 扳破眼。黑 8 位靠，白可 9 位退，以下产生了 15 位断打的手段，黑死。



变化图

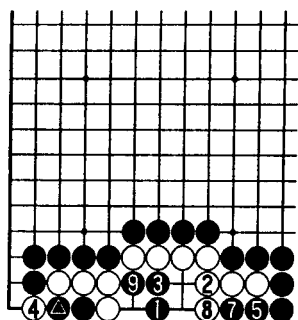
失败图：白若 5 扳，黑 6 位托成净活。



失败图

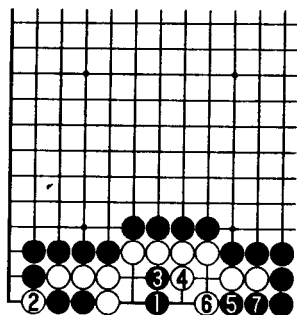
解题 C:

正解图：黑 1、3 是急所！
白 4、6 做眼，黑下 9 断后，成
假双活，白死。



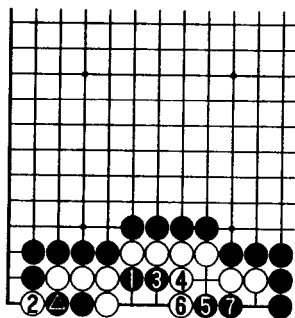
⑥ = 白 正解图

变化图：白若 2 先提，黑仍
然 3 位顶，白 4，黑 5 破眼以下
白还是不能做活。



变化图

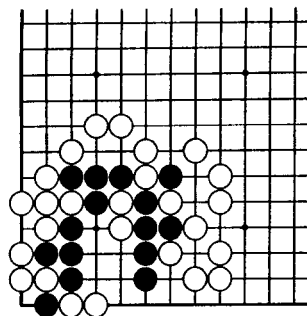
失败图：黑若 1 位断吃，3
长，白可 6 位先手挡，黑 7 退回
不能一气吃住白棋，白可 8 粘净
活。



⑧ = 黑 失败图

白先

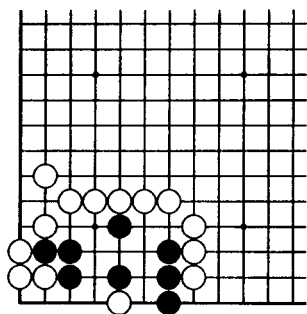
A: 白棋能够净杀黑棋。



A

白先

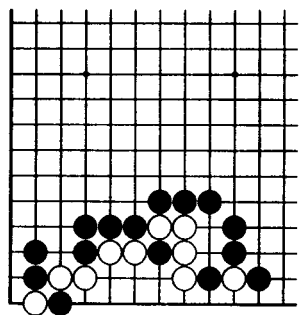
B: 白只能打劫杀黑。



B

黑先

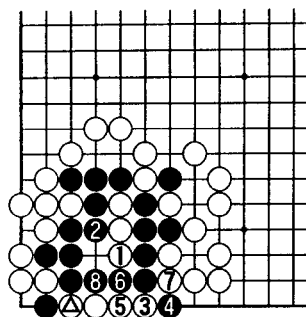
C: 用常见手段，做成劫争
杀死白棋。



C

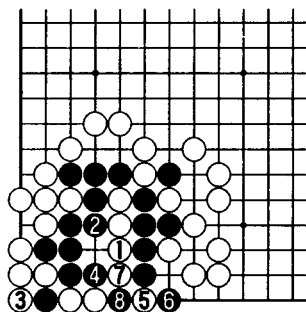
解题 A:

正解图：白 3 托是好手。黑 6 打吃时，白 7 断吃，黑 8 提四子，仍然没有眼，黑净死。



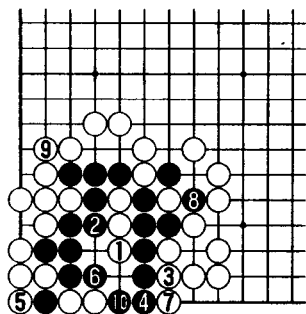
⑨ = △ 正解图

失败图 1：白若 3 提，黑 4 是好手。白 5、7 只得打劫杀黑，不成功。



失败图 1

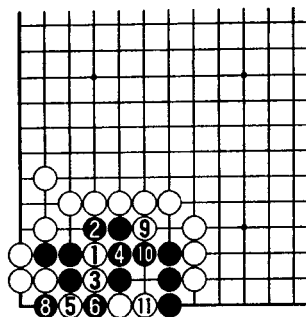
失败图 2：白若 3 团，黑 4 立是冷静的好手。以下 5 至 10 是双方必然的下法，成双活，白失败。



失败图 2

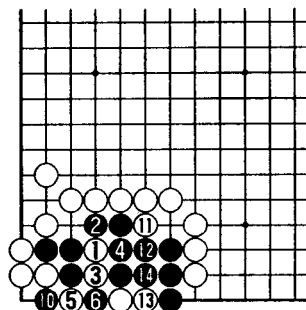
解题 B:

正解图：白 1、3 击中要害。
白 5 打吃成“打二还一”。黑 8
扑以下成打劫。



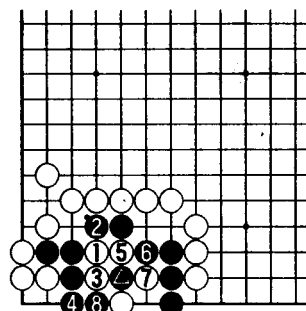
⑦ = ③ 正解图

变化图 1：黑 8 若在 1 位打吃，白 9 粘冷静。黑 10 扑时，
白 11 冲，白 13 长，黑 14 提白
五子后，白可 6 位点，黑死。



⑧ = ① ⑦ = ③
⑨ = ⑥ 变化图 1

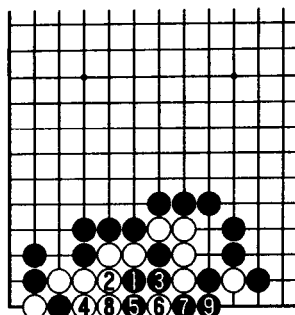
变化图 2：黑若 4 立，白 5 冲，
白 9 粘成“花六”，黑死。



⑨ = ⑥ 变化图 2

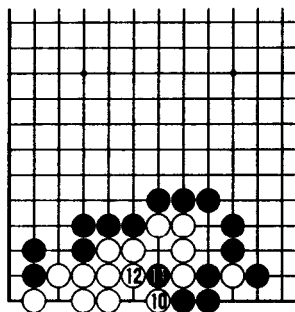
解题 C:

正解图：黑 1 吃是要点。白 2 只有粘。黑 5 时，白 6 扑只此一手。黑 7 至 9 是必然的下法。



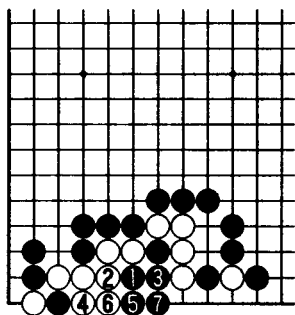
正解图

正解图续：白 10 提四子，黑 11 断打，然后白 12 只能做成打劫活棋。



正解图续

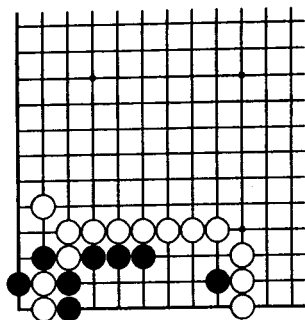
失败图：黑走 5 时，白若 6 打，黑 7 团成“刀把五”之形，白被杀死。



失败图

白先

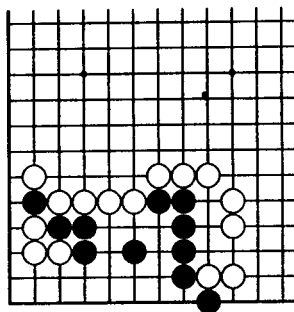
A: 此时白有最强着法，将黑劫杀。



A

白先

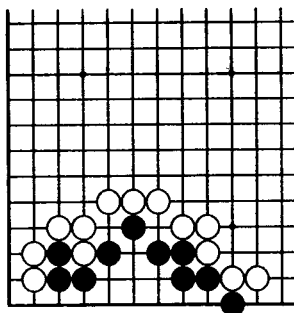
B: 这里白将收紧黑气, 净杀黑棋。



B

白先

C: 第一手都能看见, 但以后落子次序一定要仔细。

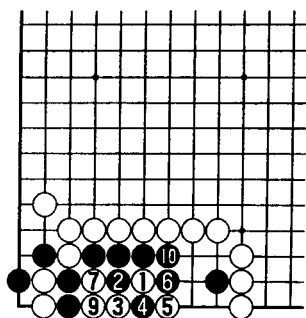


C

解题 A:

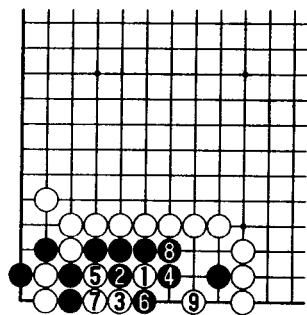
正解图：白 1、3 是最强手。
黑 4 扑是惟一能形成打劫的好手。

以下双方弈至黑 10 止成打劫。



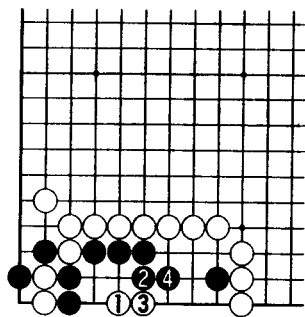
⬤8 = ⬤4 正解图

失败图 1：黑若 4 单打吃，不成立。白 7 提二子后，再走 9 位点，黑只有一只眼，黑死。



失败图 1

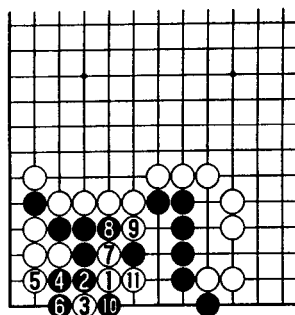
失败图 2：白 1 点杀不是要点。黑 2、4 可将白分断，白不成立。



失败图 2

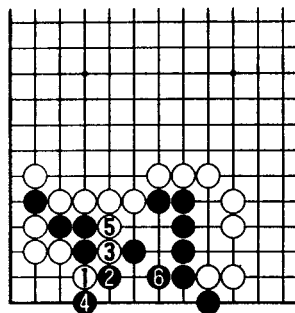
解题 B:

正解图：白 1 点、3 扳是好手。白 5 撞紧黑气，再 7 位冲，黑死。黑 4 若直接在 6 位扳，白仍 7 位冲，同样黑不够气，被白杀死。



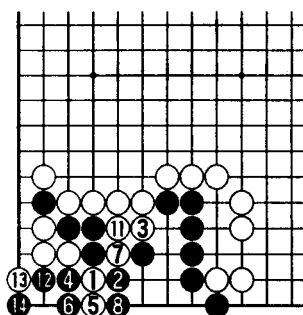
正解图

失败图 1：白 1、3 不能杀黑。黑 4 位反吃是好手，再 6 位做眼，黑成活棋。



失败图 1

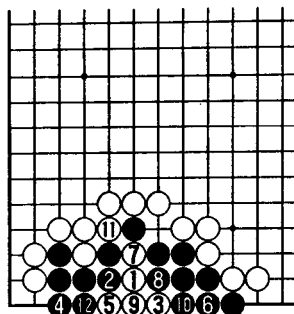
失败图 2：白若 3 单顶，黑 4 位打吃。黑 8 提二子后，再走 12 位，形成劫争，这不是白理想之形。



⑨ = ① ⑩ = ⑤ 失败图 2

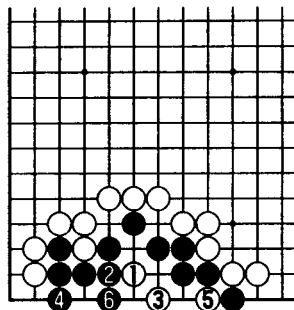
解题 C:

正解图：白 1 点必然。白 3 尖是要点。黑 6 粘扩大眼位，白 7 挤是好手。以下弈至 13 止，白弃五子，黑仍然做不活。



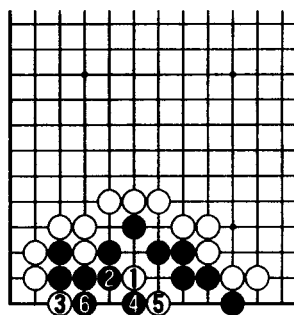
⑬ = ⑨ 正解图

失败图 1：如果没有看到前图 7 位挤的手段，而于 5 位扑，被黑 6 做眼后，即成黑净活。



失败图 1

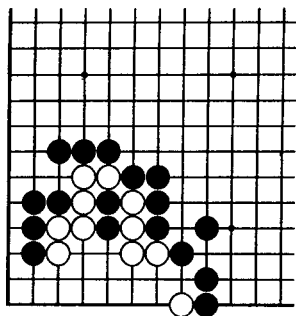
失败图 2：白若 3 位扳，黑可 4、6 顽强做劫。



失败图 2

黑先

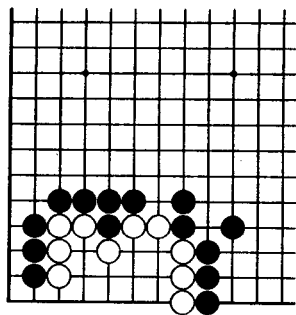
A: 这是可将白棋劫杀的棋。



A

黑先

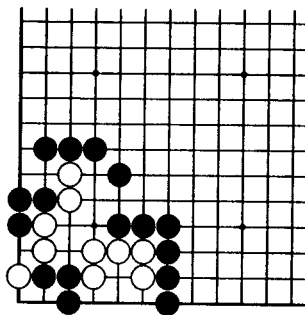
B: 第一手很重要。



B

黑先

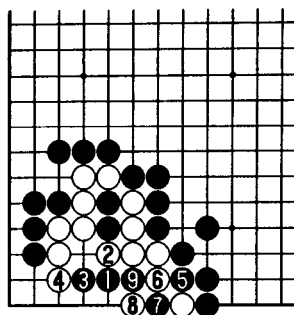
C: 先后次序要清楚。



C

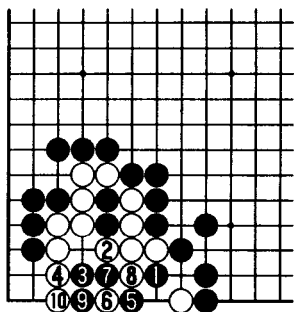
解题 A:

正解图：黑 1 点方向正确。
黑 3 长必然。白 4 挡时，黑 5 团
是惟一可形成劫杀的着法。



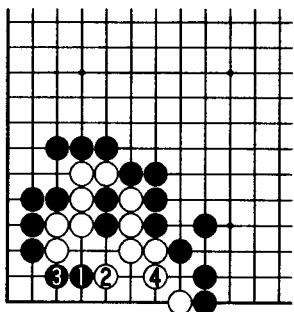
正解图

失败图 1：黑若 1 扳，白 2
提子冷静。黑 3 以下至白 10，
黑成“按不归”，不能杀白。



失败图 1

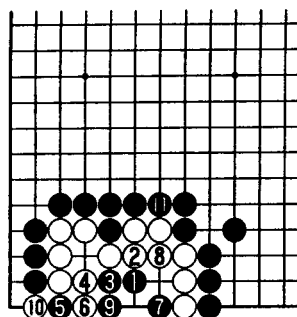
失败图 2：黑若在 1 位点，
白 2 尖是先手，再 4 位退，白净
活。



失败图 2

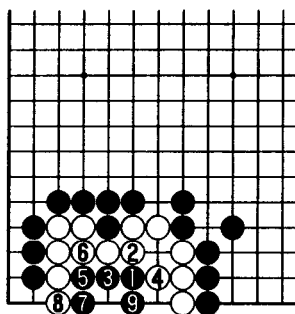
解题 B:

正解图：黑 1 是要点。白 2、4 必然。黑 5 扳很重要，再走 7、9 位做眼，成有眼杀无眼。



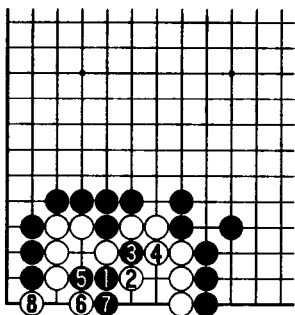
正解图

变化图：白若 4 做眼，黑 5 是先手，再走 7 位立，是好手！至 9 做眼，白仍不行。



变化图

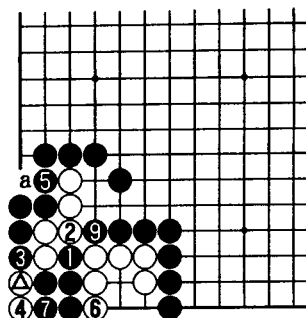
失败图：黑 1 夹，似乎是要点，白 2 必然下法。黑 5 顶时，白可 6、8 利用角上的特殊性，做劫争。



失败图

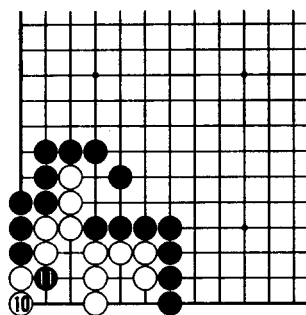
解题 C:

正解图：黑 1 先冲，再 3 位断，次序正确。白 4 若于 5 位冲，黑 4 提子，白 a 位，黑 9 断后，右边白五子不够气，白不成立。



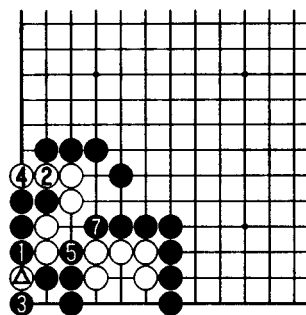
⑧ = △ 正解图

正解图续：白 10 子提后，黑 11 成为“倒脱靴”杀白棋。



正解图续

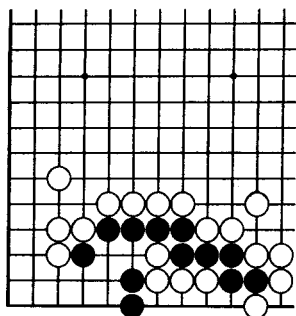
失败图：此时走黑 1 次序错误。白 2 冲吃后，再 6 位提子，黑 7 需要连回，白 8 粘左边呈活棋。



失败图 ⑥ = △ ⑧ = ①

白先

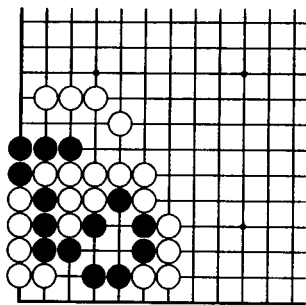
A: 必须收紧黑气, 才能全歼黑棋。



A

白先

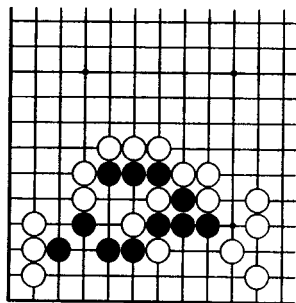
B: 要有连贯的思维, 杀死黑棋。



B

白先

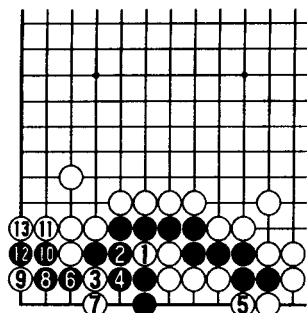
C: 初看难以下手, 但白棋确有打劫杀黑的妙手。



C

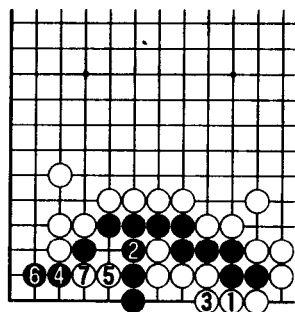
解题 A:

正解图：白 1、3 撞紧气，再走 5 位。黑 6、8 必然下法，白 9 绝妙！至 13 挡，成金鸡独立杀黑。



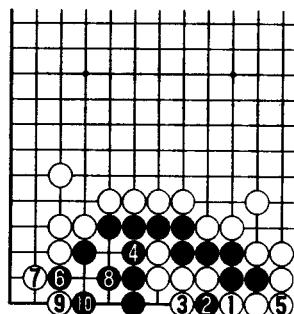
正解图

失败图 1：白 1 渡不正确。但黑 2 错误，白 3 粘后，至白 7，黑不能活。



失败图 1

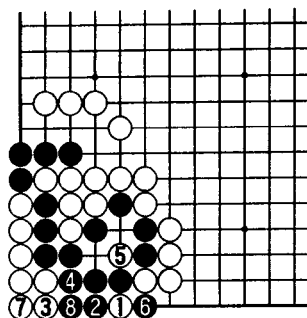
失败图 2：黑应走 2 扑，再 4 位粘。此时黑走 6 位就成立了，变为打劫。白 7 若 8 位点，黑 7 位长，白不能入气，黑净活。



失败图 2

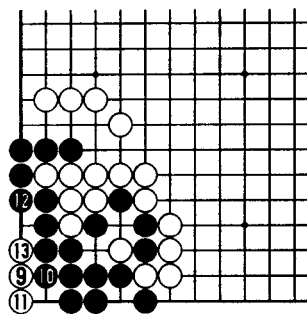
解题 B:

正解图：白 1 扳紧气，再走 3 立。黑 4 以下收气吃白子，奔至白 7 团是妙手！黑 8 提子。请看下图。



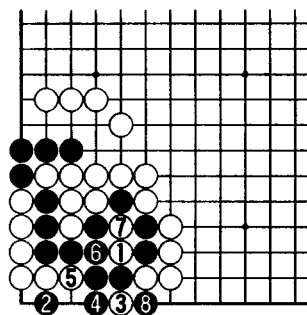
正解图

正解图续：白 9 点，黑 10 以下成“盘角曲四”，黑死。



正解图续

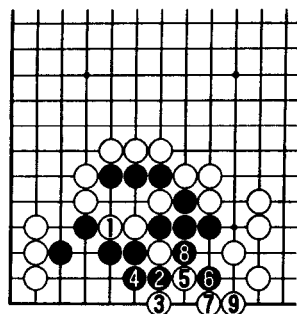
失败图：白 1 单打吃，黑 2 位是要点！白 3 扳已来不及，黑 4 以下成净活。



失败图

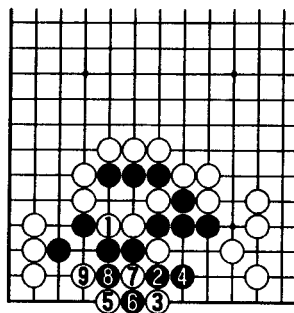
解题 C:

正解图：白 1 是必然的下法。白 3 夹，绝妙！黑 4 粘，白 5 扳成打劫。



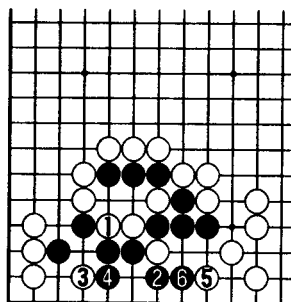
正解图

变化图：黑若 4 长，白 5 可跳回，黑 6 扑 8 打亦成打劫。



变化图

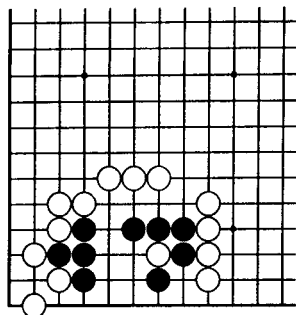
失败图：白 3 跳过于简单。黑 4 挡，白已不能破眼，黑净活。



失败图

白先

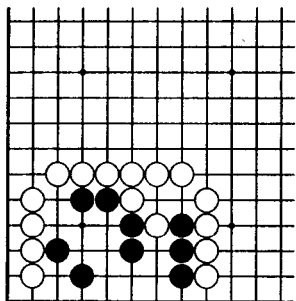
A: 只要把先后次序走好，
一定会杀死黑棋。



A

白先

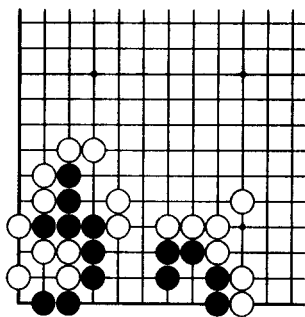
B: 先要做准备工作，再袭击黑棋。



B

白先

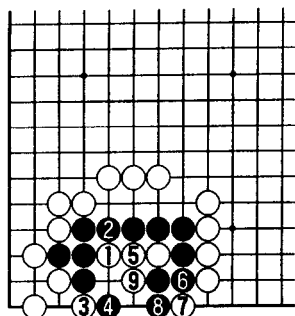
C: 一定要找到一举击中对方要害的棋。



C

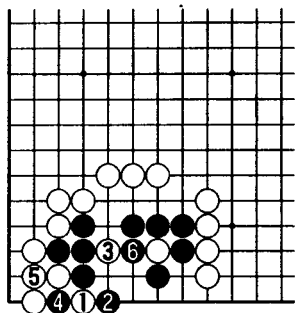
解题 A:

正解图：白 1、3 次序很重要。黑 5 粘是要点，黑死。



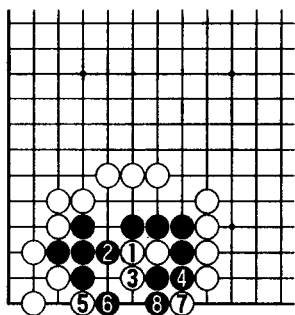
正解图

失败图 1：白若 1 先扳，再 3 点，黑 4 先手提子，6 位做眼即活。



失败图 1

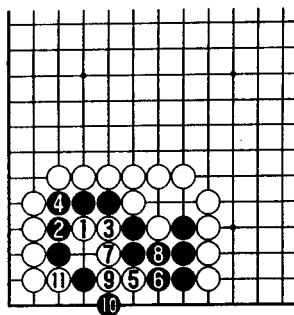
失败图 2：白走 1 长不成立。黑 2 顶后，呈双活。白失败。



失败图 2

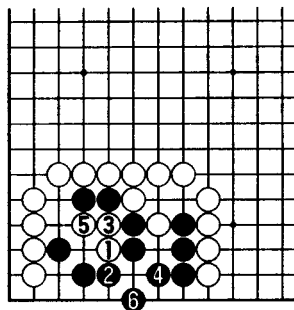
解题 B:

正解图：白 1、3 做好准备
工作。白 5 顶是妙手，黑已无法
动弹。奔至 9 粘，黑被吃。



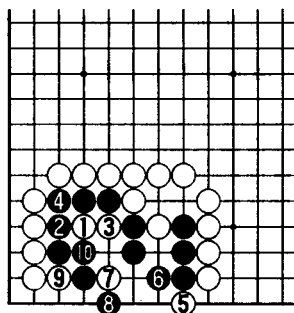
正解图

失败图 1：白 1 靠不是要
点。3 断时，黑可 4 位做活，白
不能杀黑。



失败图 1

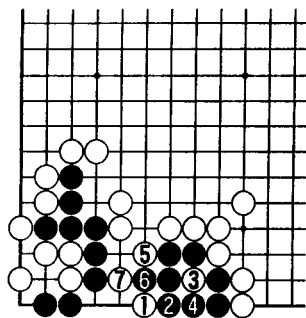
失败图 2：白若在 5 位扳，
黑 6 退，白 7 靠，黑可 8 位扳活
棋，白不行。



失败图 2

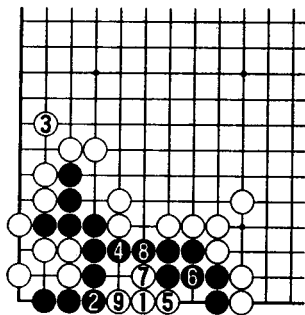
解题 C:

正解图：白1点是冷静的好手。白3扑，再走5位紧气。白7打，黑只有一只眼，黑死。



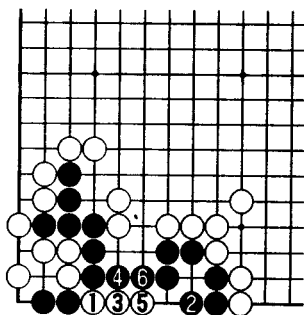
正解图

变化图：黑若2粘，再走4位挡，被白5、7先手一击，再走9位曲，成“丁四”杀黑。



变化图

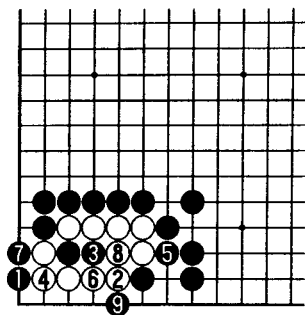
失败图：白若走1位扑，黑2做眼是好手！白已难以杀黑。



失败图

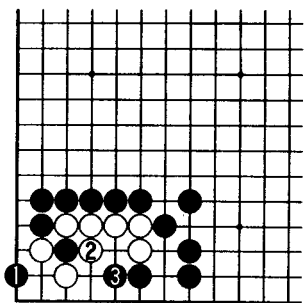
解题 A:

正解图：黑 1 是不易发现的要点。白 2 扳，黑 3 长必然。弃至黑 9 扳，白被杀。



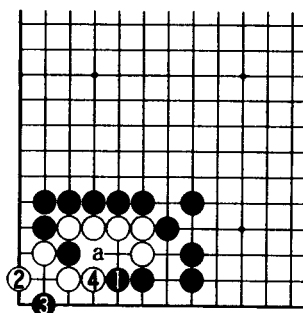
正解图

变化图：白若 2 提子，黑 3 长是好手，即可杀白。



变化图

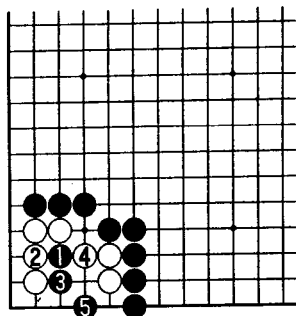
失败图：黑 1 长是第一感。但白 2 位虎，能在角上活棋。黑 3 若走 a 位，白 3 做两眼，黑未能全杀白棋。



失败图

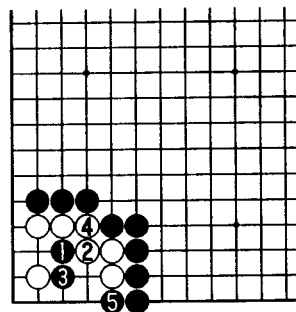
解题 B:

正解图：黑 1 靠击中白要害。白 2 粘，黑 3、5 联络，白死。



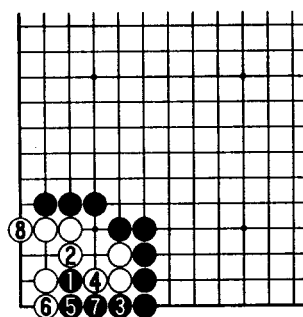
正解图

变化图：白 2 顶，黑 3 长后，由 5 位渡回。同样，白无应手。



变化图

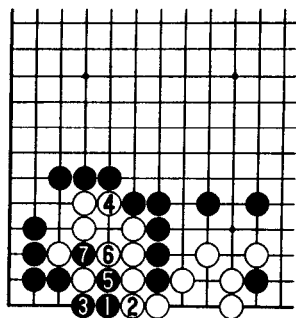
失败图：黑 1 靠看似要点，被白 2 顶，黑无应手攻杀白角，白做活。



失败图

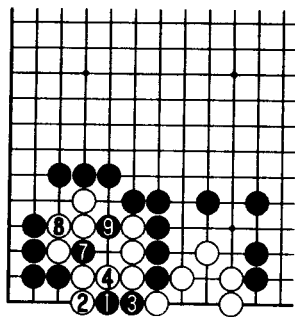
解题 C:

正解图：黑 1 是妙手。白 2 粘只此一手。再 4 位团，白 6 成劫。



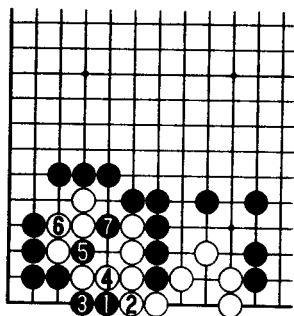
正解图

失败图 1：白若 2 挡，黑 3、5 连扑是好手。奔至 7 位破眼，白死。



⑤ = ③ ⑥ = ① 失败图 1

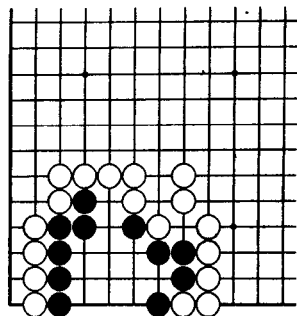
失败图 2：白若 4 粘，黑 5 扑可破眼，白死。



失败图 2

白先

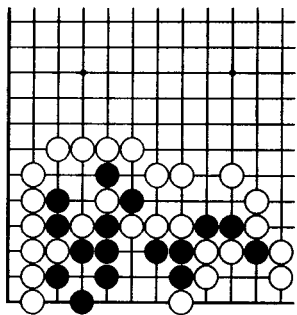
A: 第一手都能想到，但以后的攻杀手段一定要仔细思考。



A

白先

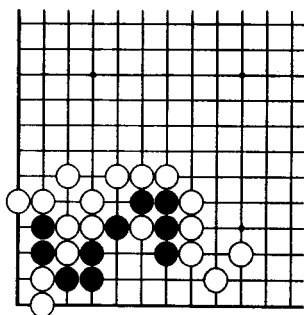
B: 最强手段是打劫杀黑。



B

白先

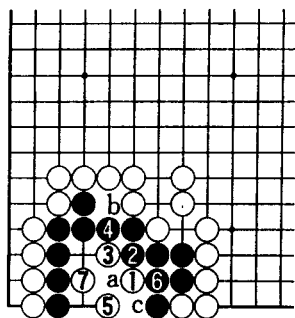
C: 此形一瞬间就会变成劫争。



C

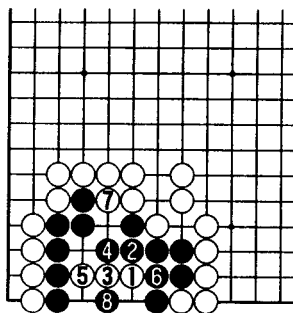
解题 A:

正解图：白1是要点。黑2只有粘，白3扳、5虎是好手！奔至7成花六杀黑。其中黑4若走a位，白5打吃，黑7粘，白4冲，黑b，白c可杀黑。



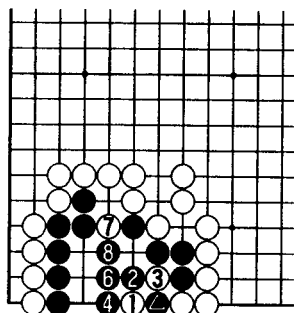
正解图

失败图 1：白若3长，黑4是急所。奔至8位夹，成双活。白失败。



失败图 1

失败图 2：白1打吃，黑2、4弃一子，再走6位粘，已呈活棋。

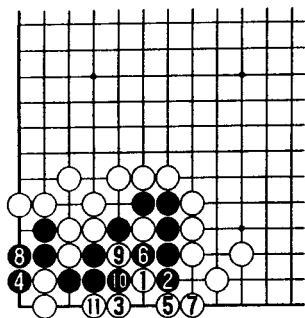


失败图 2 ⑤ = ②

解题 C:

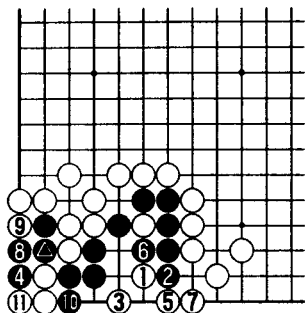
正解图：白 1、3 是要点。
黑 4 是巧手，白 5 是最强手。黑 8 相对抗。白 9 以下成打劫。

白 4 若走 6 位，白可走 11 位渡过。



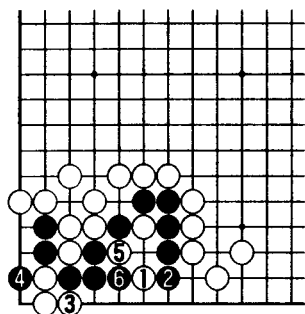
正解图

失败图 1：白若 9 位吃，黑 10 打吃后，黑 12 “倒脱靴”吃白三子，黑净活。



失败图 1 ⑫ = ㉔

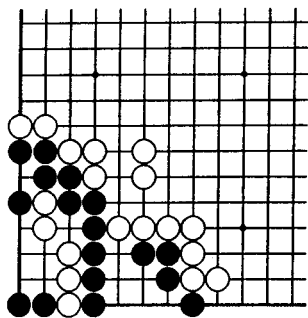
失败图 2：白若 3 位拐吃，黑 4 扳是巧手，白 5 断吃，黑 6 可反吃，黑净活。



失败图 2

白先

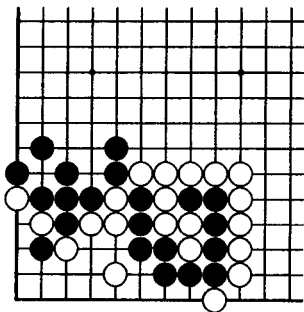
A: 设法延长白气, 再与黑对抗。



A

黑先

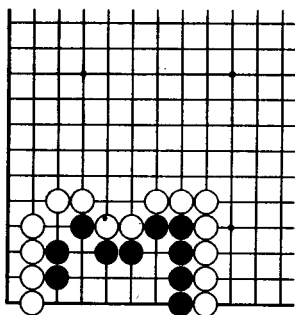
B: 这里有杀白的绝妙之着, 一定要仔细找一找。



B

白先

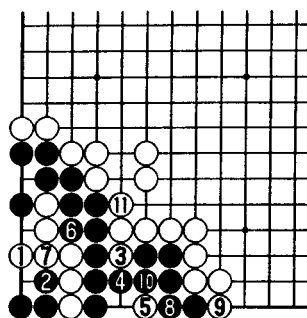
C: 第一感在哪里? 这是取胜的关键。



C

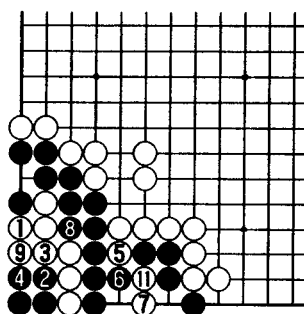
解题 A:

正解图：白 1 是要点。黑 2 破眼，白 3、5 点杀，黑 6 以下已经不能杀白。此形白若不走，则成双活。白若劫材有利，可收气打劫杀黑。



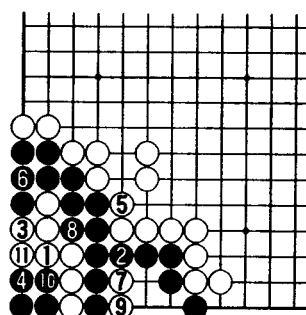
正解图

失败图 1：白若 1 挡，黑 2、4 必然下法。白 5 以下收气至黑 12 止，白成缓一气劫，白失败。



10 = 2 12 = 4 失败图 1

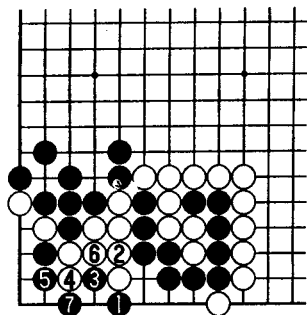
失败图 2：白若 1 位，黑 2 长气是要点。白 5 以下对杀紧气，弃至 12 止，白气不够。



失败图 2 12 = 10

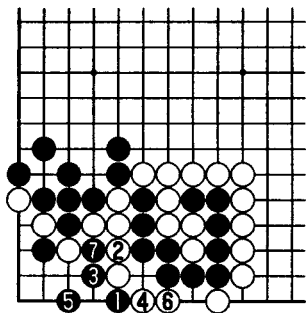
解题 B:

正解图：黑 1 托是妙手！白 2 紧气，黑 3、5 同样收紧白气，至黑 7 成劫争。



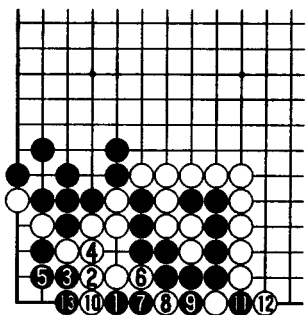
正解图

变化图 1：白若 4 扳吃，黑 5 做劫是好手。白 6 以下仍然成劫。



变化图 1

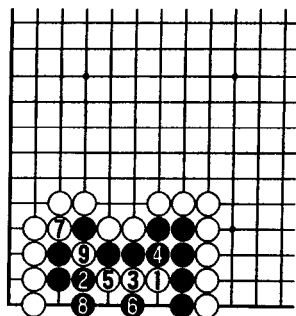
变化图 2：白若 2 退，黑 3、5 收气。白 6 以下奔至黑 11 位提子，再走 13 位紧气，双方是否成双活，还须看 11 位的劫争来决定，白失败。



变化图 2

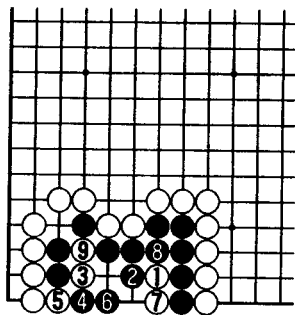
解题 C:

正解图：白 1 是要点。黑 2 扩大眼位，白 3 必然下法。白 5 挤，黑 6 夹以下至 9 止成劫争。



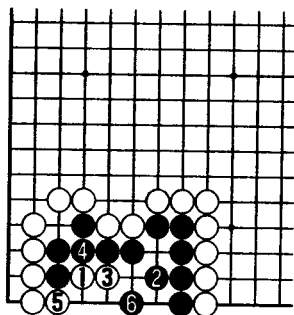
正解图

变化图 1：黑若 2 夹，白 3 是要点。白 5、7 先手破眼，再走 9 位扑，黑净死。



变化图 1

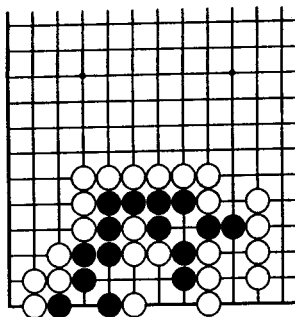
变化图 2：白 1 先夹，黑 2 做眼，白 3、5 渡过，黑 6 尖可巧妙活棋。



变化图 2

白先

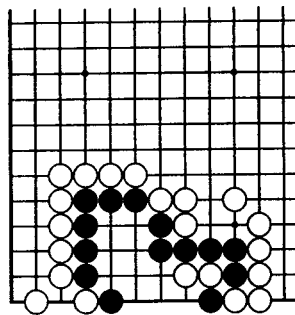
A: 采用什么手段将黑劫杀?
杀?



A

白先

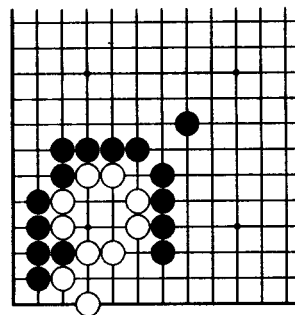
B: 要找到夺取黑眼形的手段，
就能劫杀黑棋。



B

黑先

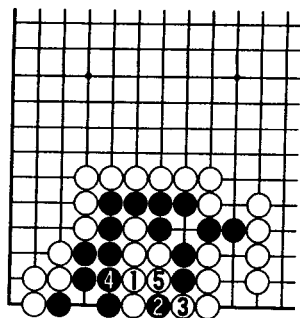
C: 行棋次序很重要，一定
要深入思考。



C

解题 A:

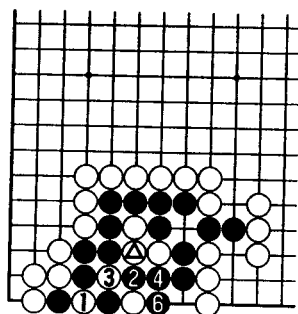
正解图：白只有 1 位粘才有机会杀黑。弈至白 5 提子，是双方必然的下法。黑 6 反提，白 7 打，黑 8 做劫成劫争。



⑧ = ① ⑦ = ⑤ ⑥ = ②

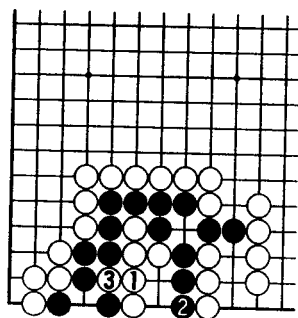
正解图

失败图 1：白若 1 位提子，黑 2、4 提三子后，已活棋。



⑤ = △ 失败图 1

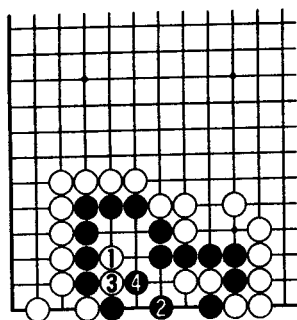
失败图 2：黑若 2 挡，白 3 位吃，黑“接不归”。



失败图 2

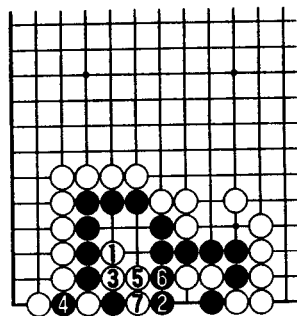
解题 B:

正解图：白 1 点，击中要害。黑 2 是强手，奔至 4 虎，双方成劫争。



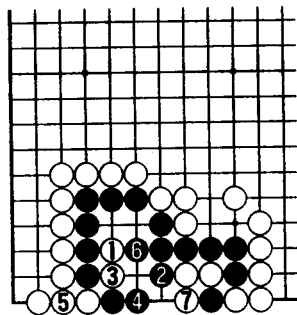
正解图 B

变化图 1：黑若 4 提子，白 5、7 顺势打吃，黑被杀。



变化图 1

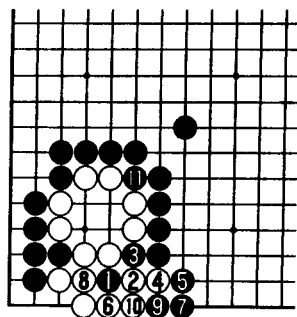
变化图 2：黑若 2 拐吃，白 3 断吃，黑 4 退必然。白 5 粘后，黑已无法做活。



变化图 2

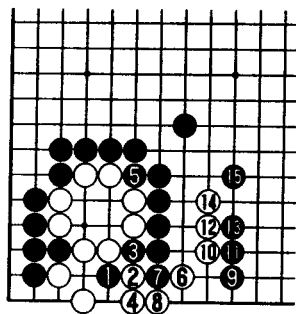
解题 C:

正解图：黑 1 是要点，3 断，双方弈至白 10，黑 11 又是好手，白中间无眼，白净死。



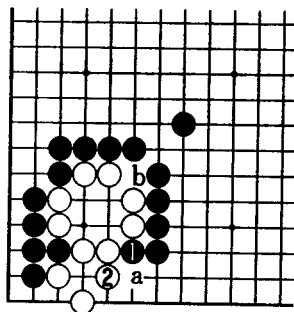
正解图

变化图：白若 4 位立，黑 5 挤破眼，白 6 跳以下进行到 15 止，白仍然不能逃出，白死。



变化图

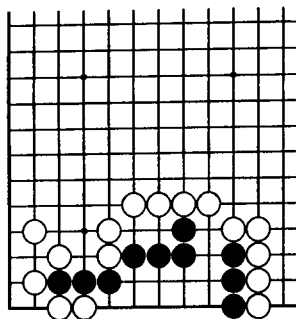
失败图：黑若 1 单挤，白 2 做眼冷静，a、b 两点白见合，黑失败。



失败图

白先

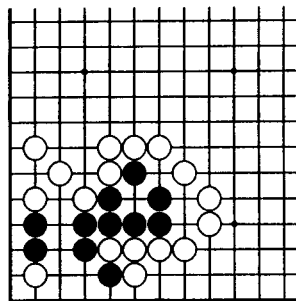
A: 找到第一手要点，就能
劫杀黑棋。



A

白先

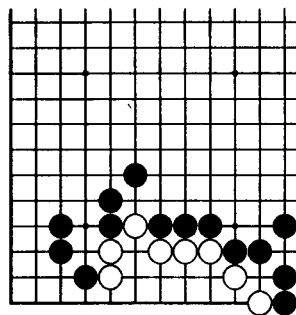
B: 首先要考虑破坏黑角上的
眼形。



B

黑先

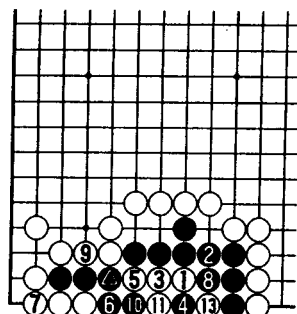
C: 第一着不能随手落子，
一定要有继续思考的习惯。



C

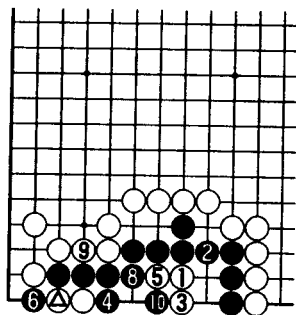
解题 A:

正解图：白1靠是急所！白3爬正确。黑4夹最强应手，白5断，黑6、8应对，10拐变成倒脱靴，至12断吃，成打劫。



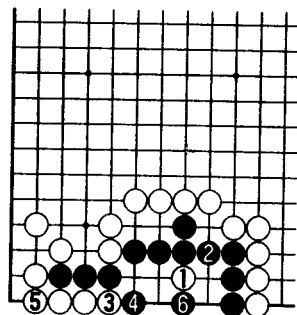
12 = 4 正解图

失败图 1：白若3下立，黑4挡，白只有5位拐，黑8位粘后，里面是“万年劫”，白失败。



7 = 4 失败图 1

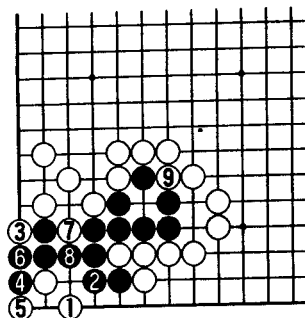
失败图 2：白若3冲，黑4打吃，再6位夹，黑净活。



失败图 2

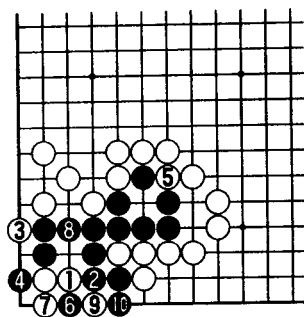
解题 B:

正解图：白 1 尖是好手。黑 2 粘，白 3 扳、5 扑以下成劫争。



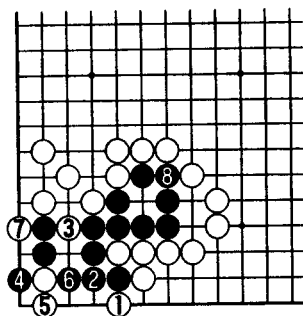
正解图

失败图 1：第一感觉是走白 1 位长，黑 2 粘、4 扳，白 5 以下奔至 10 止，黑角成“万年劫”，白失败。



失败图 1

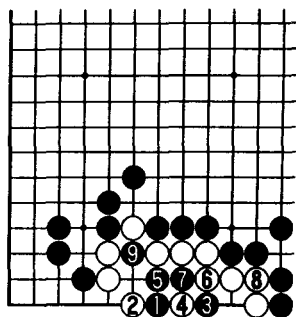
失败图 2：白若 1 位打，3 挖，黑可 4 位扳，6 顶，7 位和 8 位成见合，黑净活。



失败图 2

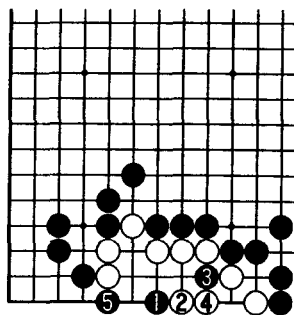
解题 C:

正解图：黑 1 点，击中白要害。白 4 是强手。黑 5 长冷静！白 6 以下至黑 9 止白不能活棋。其中白 6 如走 7 位吃，黑可 8 位吃，同样杀白。



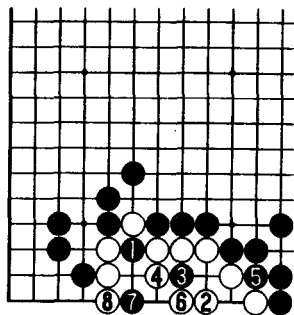
正解图

变化图：白若 2 位靠，黑 3 断是好手。黑 5 渡过，白做不出两只眼。



变化图

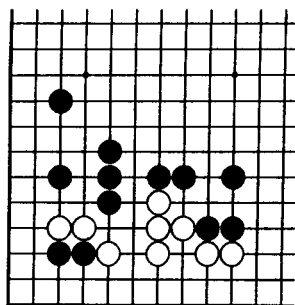
失败图：黑若 1 扑，白 2 做眼，黑 3 点以下进行至 8 止，黑不能杀白。其中黑 3 若专 5 位打吃，白 3 位做眼，成劫活，失败。



失败图

白先

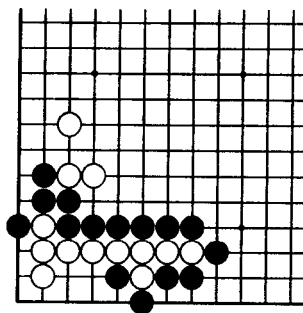
A: 要对角上黑二子施加最强手段，全歼黑棋。



A

黑先

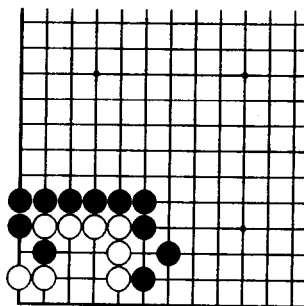
B: 第一手都能看见，但要有穷追到底的思想。



B

黑先

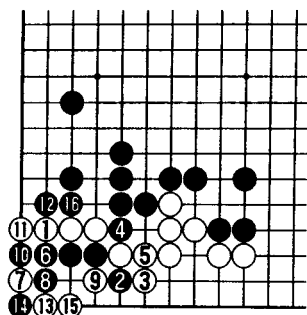
C: 这里面有净杀白棋的妙手。



C

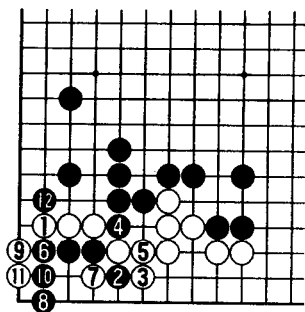
解题 A:

正解图：白1立是最强手。黑2、4是必然下法。黑6挡时，白7点好手！黑8应奔至15成劫争。其中黑8如走9位，白走8位，形成双方对杀，黑差一气。



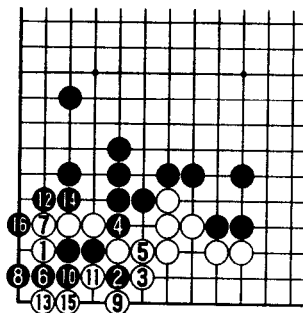
正解图

失败图 1：白若7位打吃，黑8长气是要点，白9以下演变至12止，白差一气被杀。



失败图 1

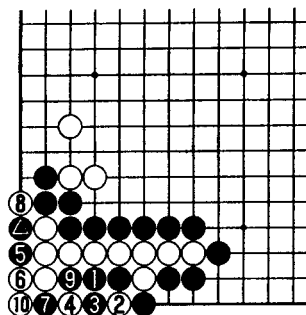
失败图 2：白1扳欲杀黑棋，黑2、4、6应对，再走8立是要点。这样双方比气，白差一气被杀。



失败图 2

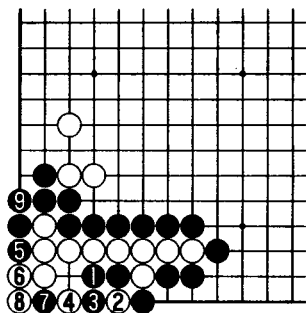
解题 B:

正解图：黑 1 是必然下法。
白 2、4 次序正确。黑 5 爬再 7
位扑是好手！白 8 提二子后，成
打劫。



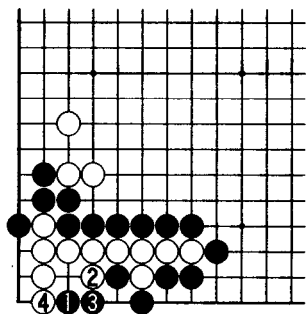
正解图 ⑪ = ㉔

失败图 1：白若 8 提黑一
子，黑 9 粘，白气紧不入子被
杀。



失败图 1

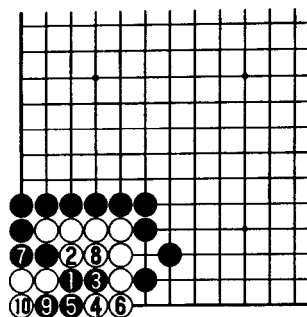
失败图 2：黑若 1 位飞，白
2 打，4 接，黑“接不归”。



失败图 2

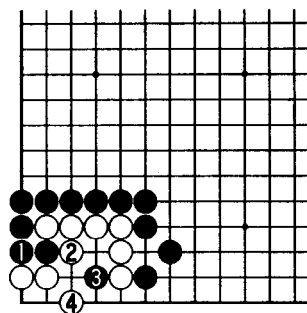
解题 C:

正解图：黑 1、3 是好手。
白 4、6 只得如此，黑 7 粘后产生
了“倒脱靴”，白死。



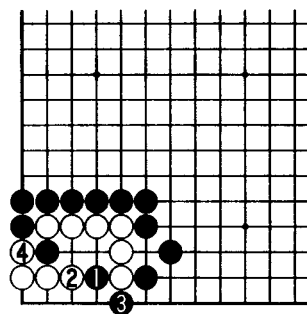
⑪ = ① 正解图

失败图 1：黑 1 位粘、3 夹，
白有 4 位尖的好手，白净活。



失败图 1

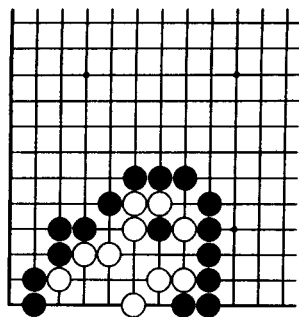
失败图 2：黑若 1 夹，白 2
顶是要点，白净活。



失败图 2

黑先

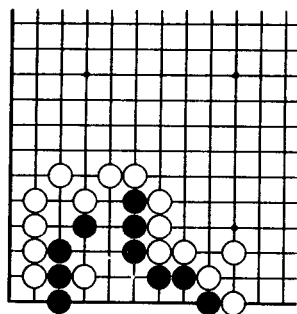
A: 先后次序非常重要，一定要细心。



A

白先

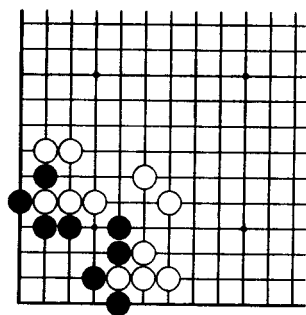
B: 这里面有意想不到的妙手。



B

白先

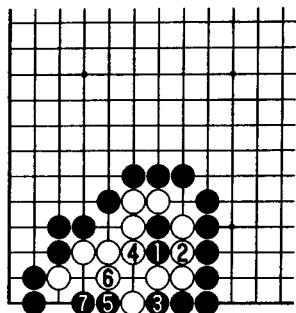
C: 首先应缩小黑眼位，再设法歼灭黑棋。



C

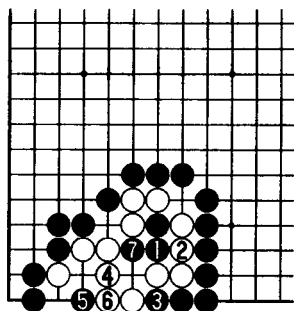
解题 A:

正解图：黑 1 长、3 挤是妙手！白 4 不得已，黑 5 打吃，白死。



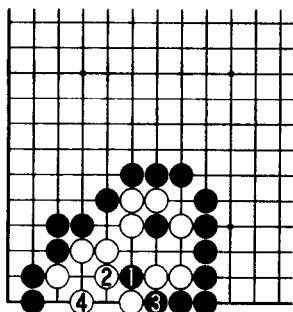
正解图

变化图：白若 4 做眼，黑 5 利用硬腿跳，白 6 仍然难以活棋。



变化图

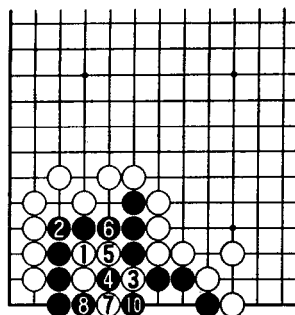
失败图：黑若走 1 挤，白 2 打，黑 3 时，白有 4 位做劫的强手，黑失败。



失败图

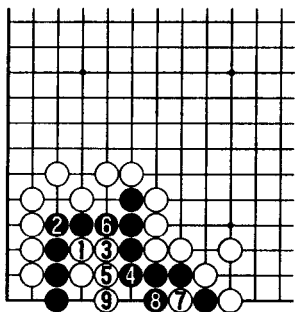
解题 B:

正解图：白 1 挤是先手，再 3 断好手。黑 4、6 包打必然。奔至白 9 粘、11 点入妙手，黑被杀。



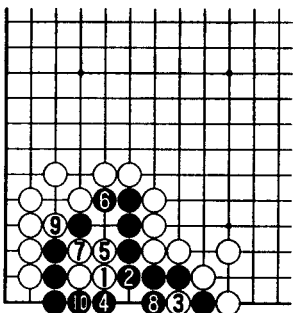
正解图 ⑨⑪ = ④

失败图 1：白若 3 曲，黑 4 粘冷静，白 5 以下演变成双活。白失败。



失败图 1

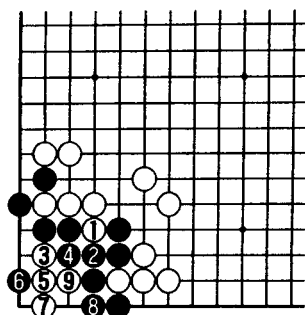
失败图 2：白若 1 并、3 提，黑 4、6 是好手，变成净活。其中白 7 如走 8 位，黑则走 7 位，成双活。



失败图 2

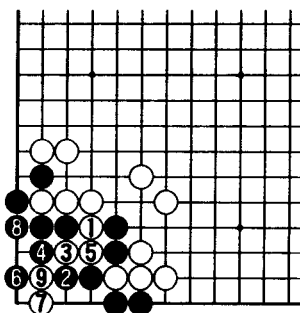
解题 C:

正解图：白 1 冲缩小眼位，再走 3 夹好手！黑 6 最强抵抗，白 7、9 是杀棋要点，黑死。



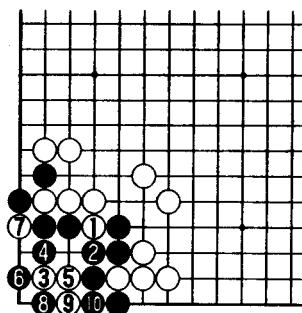
正解图

变化图：黑若 2 并，白 3、5 挖粘，黑已不能活棋。黑 6 如走 7 位，白则 6 位点，结果同样黑不活。



变化图

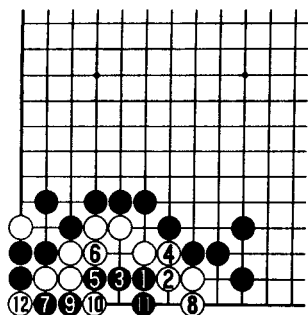
失败图：白如按正常感觉于 3 位点，被黑 4 顶、6 扳，变成打劫，白失败。



失败图

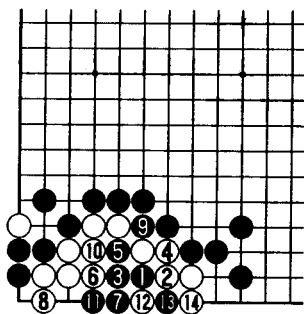
解题 A:

正解图：黑 1 托是好手！白 2 外挡，黑 3 先手长，再走 5 位并，白 6 不得已，黑 7 以下弈至 13 止，白已无法做活。



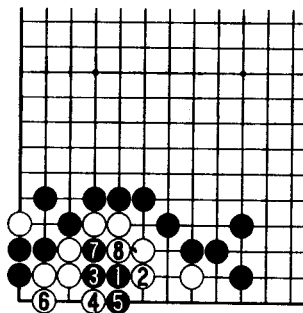
13 = 7 正解图

失败图 1：黑若 5 位挤，白 6 是要点，8 立先手，至 12 位扑，成打劫。



失败图 1

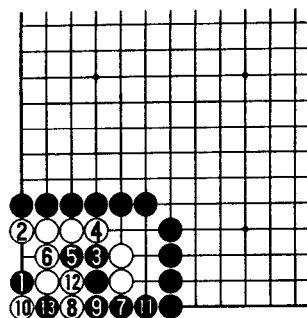
失败图 2：黑若 1 点方，3 并，白 4、6 简单成劫。黑失败。



失败图 2

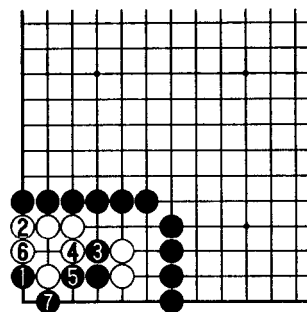
解题 B:

正解图：黑 1 是要点。白 2 挡，黑 3、5 是好手！白 6 以下演变成劫。



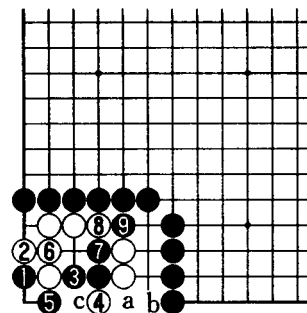
正解图

变化图 1：白若 4 曲，黑 5 挤是要点。白 6 只有做劫。



变化图 1

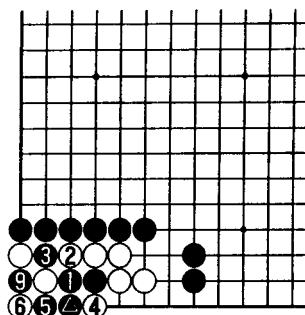
变化图 2：白若 2 虎，黑 3 并是好手！黑 5 打吃，再走 7 位冲断亦成劫。黑消劫时只需 a 位扑，白 b 提子，黑再 c 位粘成“摇头劫”。



变化图 2

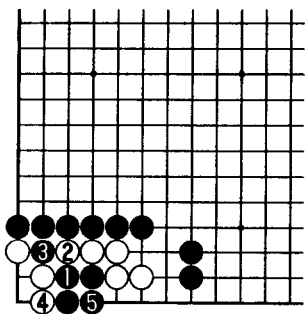
解题 C:

正解图：黑 1 团，3 断吃，
白 4 是强手。黑 5 是弃子，妙
手！再 7 位断，形成劫争。



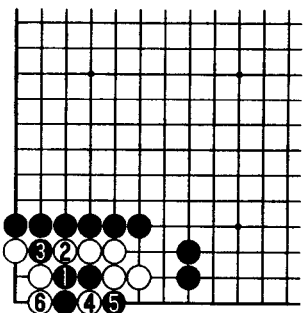
7 = 1 8 = 2 正解图

失败图 1：白简单 4 位打
吃，黑 5 团是好手，白死。



失败图 1

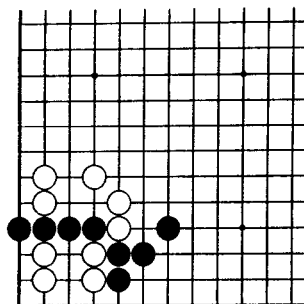
失败图 2：黑若 5 位提子，
白 6 打吃，已成活棋。



失败图 2

黑先

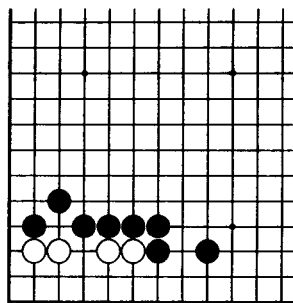
A: 关键要紧住白气, 才能与白劫争。



A

黑先

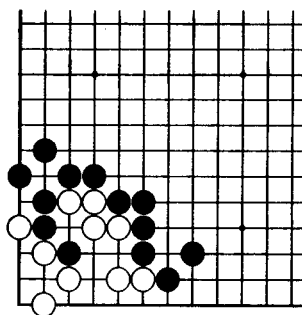
B: 必须设法净杀白棋, 这样才是最佳结果。



B

黑先

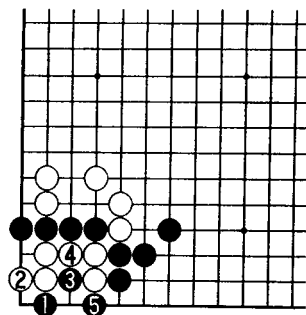
C: 需要一举击中对方要害的着法。



C

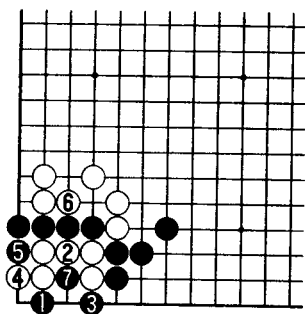
解题 A:

正解图：黑 1 是要点。白 2 立，黑 3 挖是关键，黑 5 成劫。



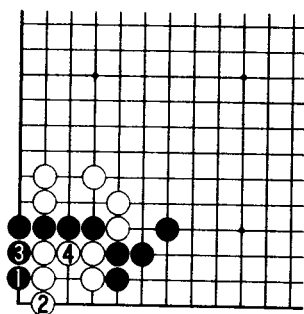
正解图

变化图：白若 2 粘，黑 3 扳，至 7 止结果仍然是打劫。



变化图

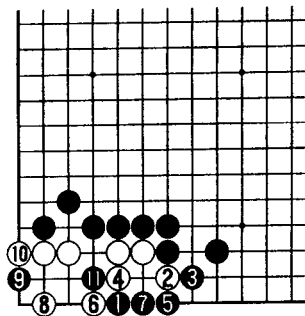
失败图：黑 1 托不成立。白 2 立、4 紧气，这样黑气不够。



失败图

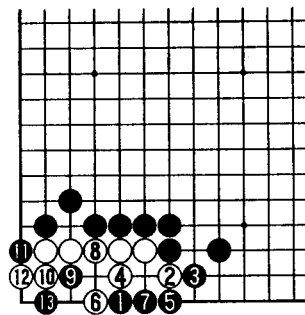
解题 B:

正解图：黑 1 点是漂亮一手。白 2 时，黑 3 扳正确。演变至 11 止白难以做活。



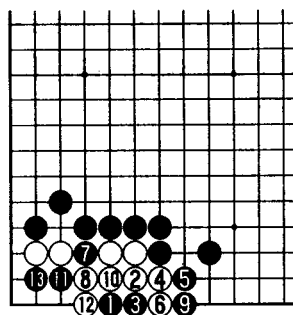
正解图

变化图 1：白若 8 粘，黑 9 点、13 扳可简单杀白。



变化图 1

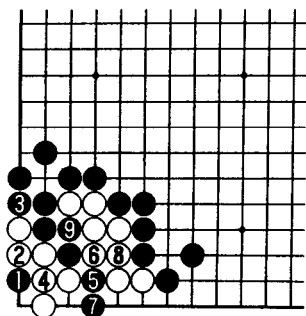
变化图 2：白 2 曲，黑 3 是好棋！奔至 13 止由于白气太紧，白仍然不成功。



变化图 2

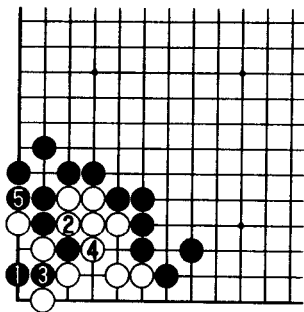
解题 C:

正解图：黑 1 点是惟一的手段。黑 5 挖是好棋，演变至黑 9 止成“金鸡独立”杀白。



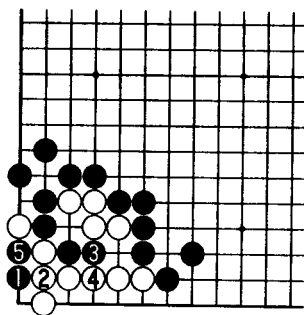
正解图

变化图 1：白若 2 吃，黑 3 挤，黑 5 打吃后，白仍然不行。



变化图 1

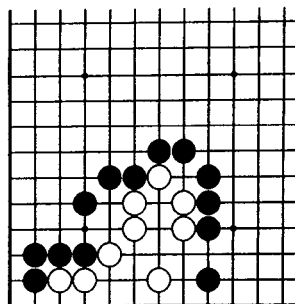
变化图 2：白如 2 粘，黑 3 冲，再 5 位扑，白只有一只眼，白死。



变化图 2

黑先

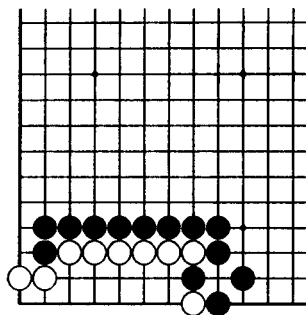
A: 只能利用白的缺陷，以求破坏白眼位，全歼白棋。



A

黑先

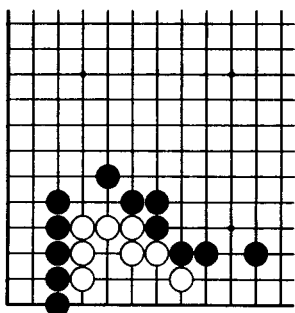
B: 寻找只此一手的，劫杀白棋手段。



B

黑先

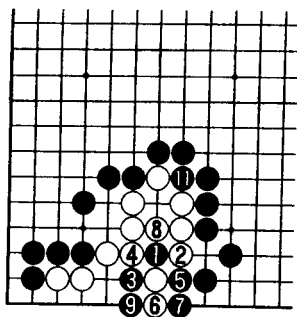
C: 这里有最强手，形成劫争。



C

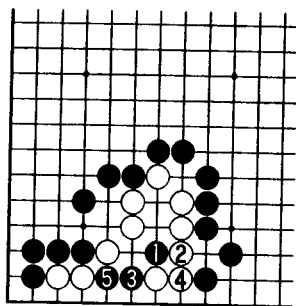
解题 A:

正解图：黑 1、3 是最佳手段，白无法做法。



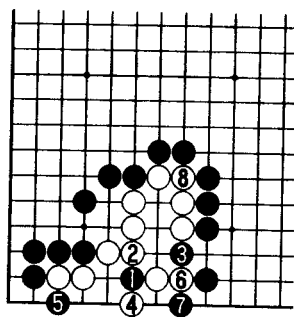
⑩ = ① 正解图

变化图：白若 4 粘，黑 5 即可轻松杀白。



变化图

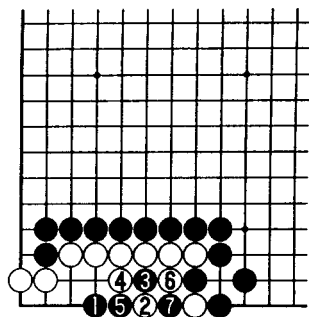
失败图：黑 1、3 看似精妙，但白有 6 挤的先手，白 8 做活。



失败图

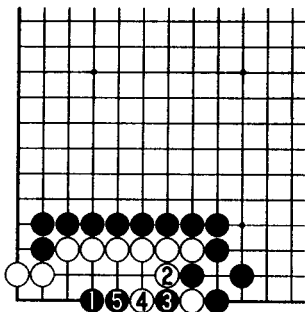
解题 B:

正解图：黑 1 只此一手。白 2 跳时，黑 3 挖至 7 形成劫杀。



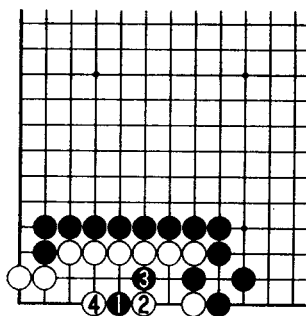
正解图

变化图：白 2 挡，黑 3 提子后，黑 5 成打劫。



变化图

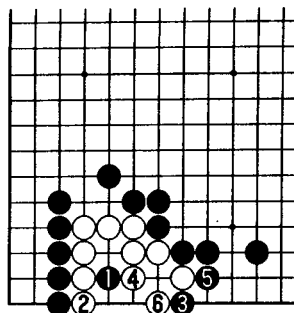
失败图：黑 1 大飞，白 2 靠，黑 3 打，白 4 可做活。



失败图

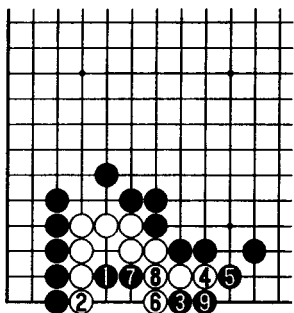
解题 C:

正解图：黑 1 是必然的下法。白 2 挡，黑 3 夹是妙手。白 4 最强抵抗，白 6 成劫。



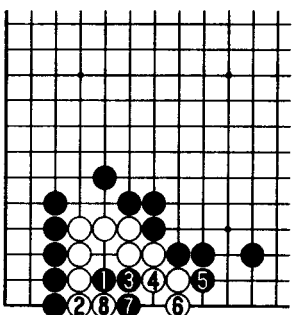
正解图

变化图 1：白若 4 长，黑 5 虎，如此被黑 7、9 破眼走成净死。



变化图 1

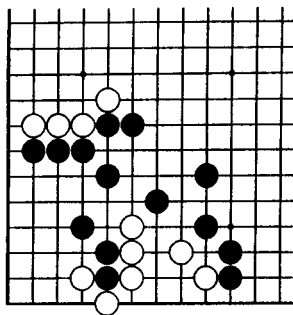
变化图 2：黑 3 冲，以下奔至白 8 成双活，黑失败。



变化图 2

黑先

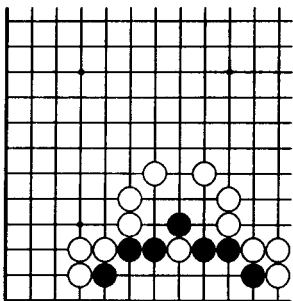
A: 这里黑有非常手段，不能让白在角上做成一只真眼，请仔细想一想。



A

白先

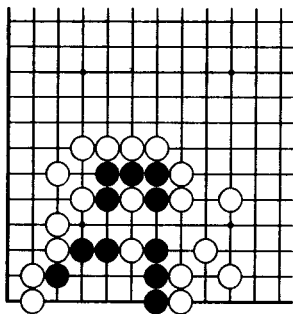
B: 要想无条件杀死黑棋, 就应该找找最厉害的杀棋手段。



B

白先

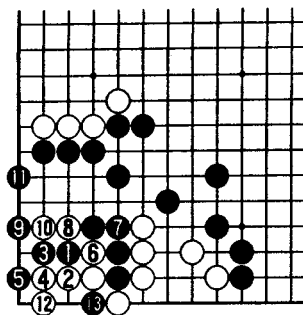
C: 白要无条件置黑于死地。



C

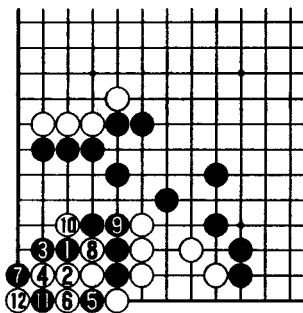
解题 A:

正解图：黑 1、3、5 是朴实下法。白 8 断时，黑 9 小尖精妙。白被置于死地。



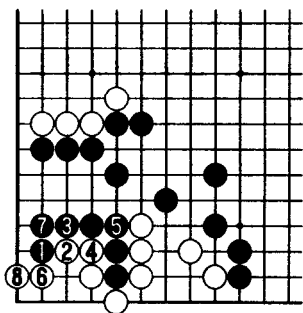
正解图

失败图 1：黑若 5 先扑，演变成劫争。



失败图 1

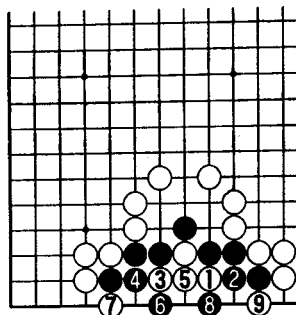
失败图 2：黑若 1 小飞，白 2 尖，双方奔至白 8 止，黑不成立。



失败图 2

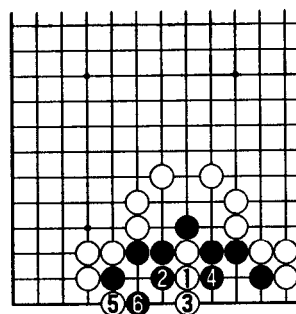
解题 B:

正解图：白 1、3 是正确下法。白 5 粘后，黑无法做活。



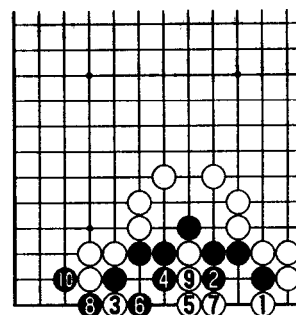
正解图

失败图 1：白若 1 立，黑 2 挡，6 打劫，成劫活。



失败图 1

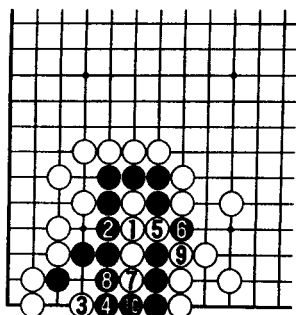
失败图 2：白若 1 打吃，黑 2 是好手。白 5、7 如净杀黑，被黑 8 提子，白仍无法吃黑。



失败图 2

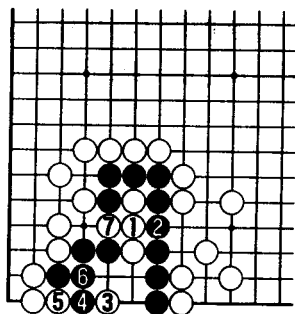
解题 C:

正解图：白 1 粘，黑 2 必然。白 3 跳是好手。白 6 弃掉五子，黑仍然只有一只眼，白 11 点，黑死。



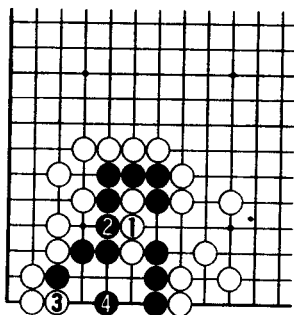
⑪ = ① 正解图

变化图：黑若 2 粘，白 3 正确，黑死。



变化图

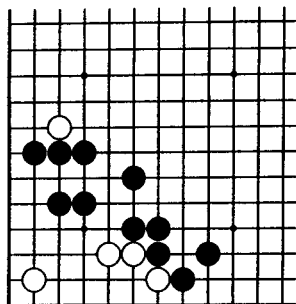
失败图：白 3 无谋，黑 4 占据要点，成净活。



失败图

黑先

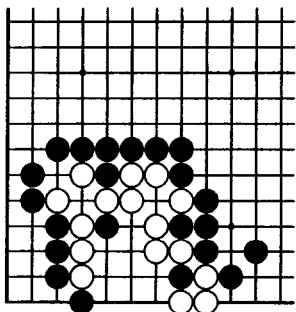
A: 白形有弹性, 要寻找非常手段才能全歼白棋。



A

黑先

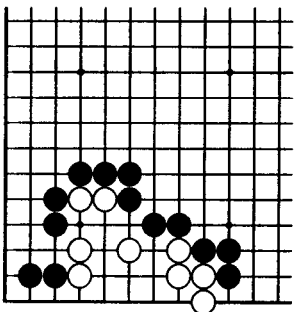
B: 能够找到关键之着, 就可劫杀白棋。



B

黑先

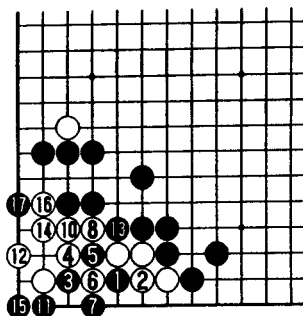
C: 要无条件杀死白棋, 首先要找到急所在哪里。



C

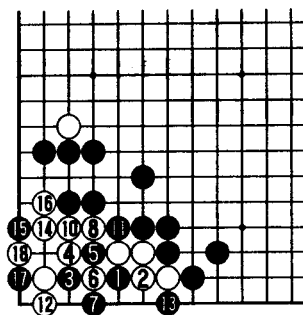
解题 A:

正解图：黑 1、3 是漂亮的手筋。以下双方应对必然，弈至黑 15 止，黑净杀白棋。



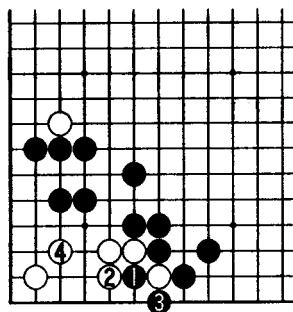
9 = 6 正解图

失败图 1：黑若 11 断，被白 12 立下，成劫杀。



9 = 6 失败图 1

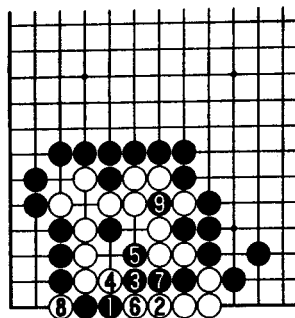
失败图 2：黑若 1 打吃，无谋。白 2、4 可简单成活。



失败图 2

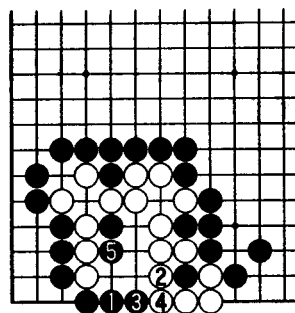
解题 B:

正解图：黑 1 只此一手。白 2 应对正确。以下双方应对必然。黑 9 提成打劫。



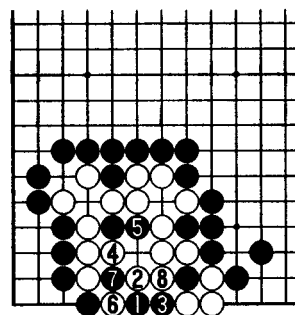
正解图

变化图 1：白若 2 提子，黑 3 并好棋，白净死。



变化图 1

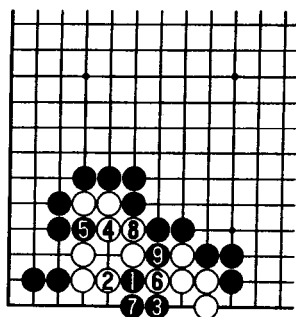
变化图 2：黑 1 跳，白 2、4 好棋，净活。



变化图 2

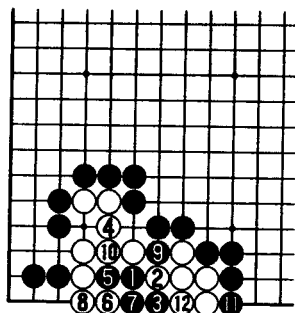
解题 C:

正解图：黑 1 是急所。白 2 顶，黑 3 尖后，白就无法做出两眼，白死。



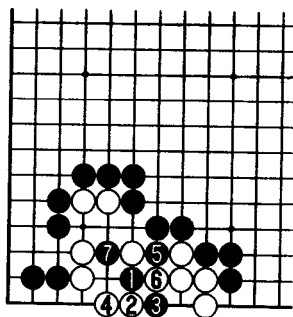
正解图

变化图 1：白若 2 顶，以下双方进行至 13 形成“倒脱靴”黑杀白。



变化图 ⑬ = ①

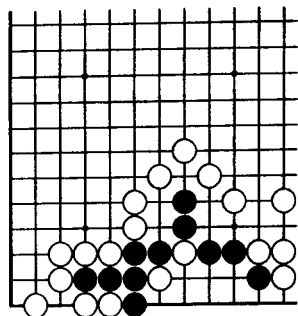
变化图 2：白若 2 夹，看似精妙，被黑 3、5、7 破眼，结果还是一样，白不能活棋。



变化图 2

白先

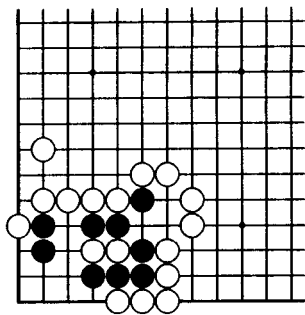
A: 第一着能考虑正确，以后行棋就简单了。



A

白先

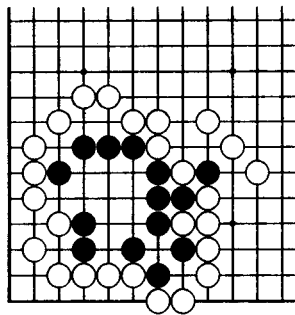
B: 只看常用之着会失败的，目光要放开一些。



B

白先

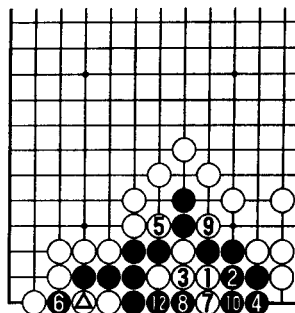
C: 这里面能够打劫杀黑棋。



C

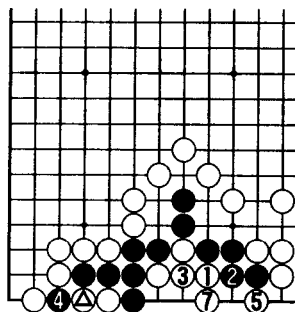
解题 A:

正解图：白 1、3 是必然下法。黑 4 是最强应手。白 5 断吃，7 立是好手。黑 8 以下至 12 止，虽然黑吃掉白五子，但被白 13 点，黑仍不活。



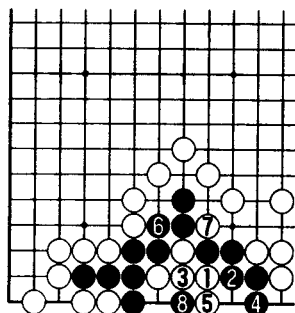
⑪ = △ ⑬ = ③ 正解图

变化图：黑若 4、6 做眼，白 7 立可渡过，黑死。



⑥ = △ 变化图

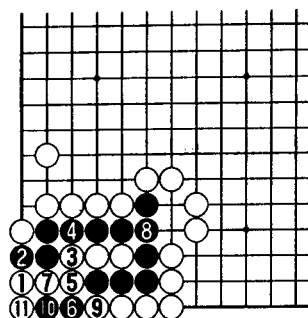
失败图：白若 5 立，黑 6 粘是要点。黑 8 扑已净活。白 7 若走 8 位，黑走 7 位成双活。



失败图

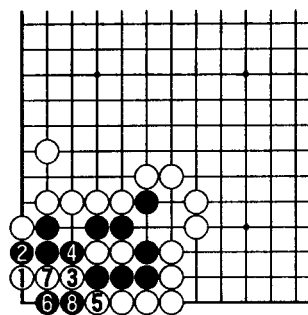
解题 B:

正解图：白 1 是要点。白 3 长出是先手，再走 9 断吃，黑 10 以下虽能吃白八子，但白在 5 位断吃，黑被杀。



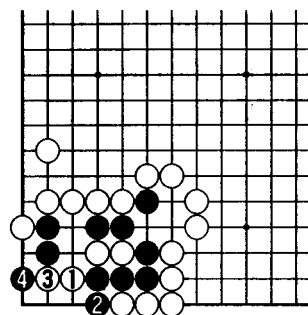
12 = 6 13 = 10 正解图

失败图 1：白若 3 扳出，黑 4 提，以下黑 6 点是好手，黑呈活棋，白失败。



失败图 1

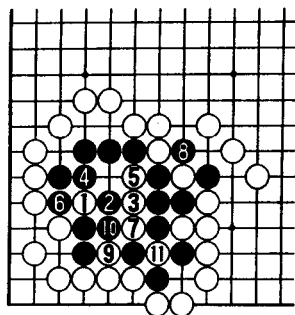
失败图 2：白 1 先扳，不成立。黑 2 拐，白 3 时，黑 4 扳好棋，白已无法杀黑。



失败图 2

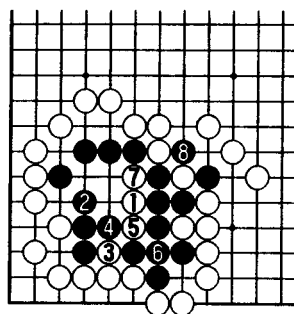
解题 C:

正解图：白 1 扳，3 挖，绝妙！黑 5 以下至 11 止是双方必然下法。成劫争。



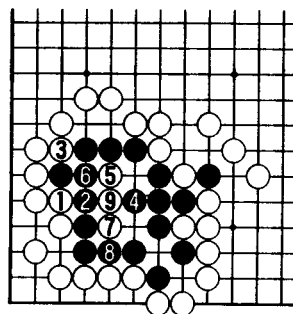
正解图

失败图 1：白若 1 点，黑 2 退即可，4 挡以下净活。



失败图 1

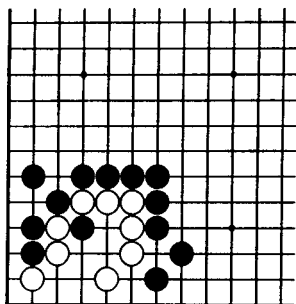
失败图 2：白若 1 团、3 缩小眼位，黑 4 是做活要点。白 5 至 9 成双活，白不成功。



失败图 2

黑先

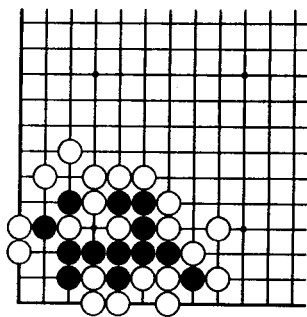
A: 一定要深入思考下去，
会发现意想不到的好手。



A

白先

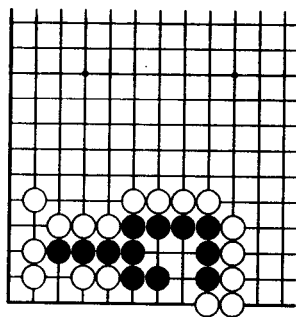
B: 行棋次序是关键，就能
有效的解决问题。



B

白先

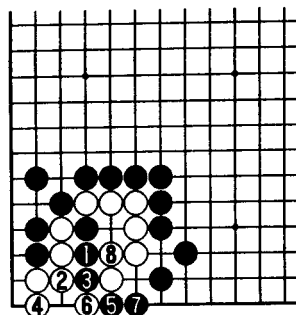
C: 思路应该从紧住黑气来
考虑，才能全歼黑棋。



C

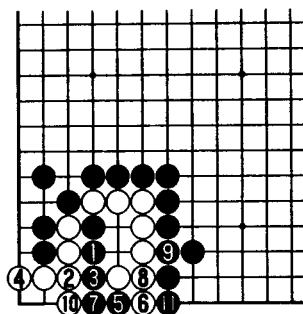
解题 A:

正解图：黑 1 冲吃，正确。
白 4 是最强应手。黑 5 扳，白 6
打劫。



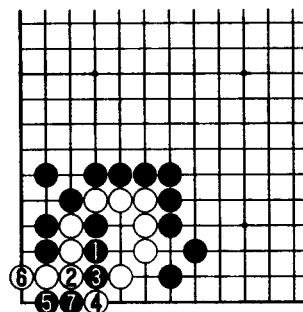
正解图

变化图 1：白若 4 立，不
行，黑 5、7 扳粘，右边呈双活，
整块白棋被杀。



变化图 1

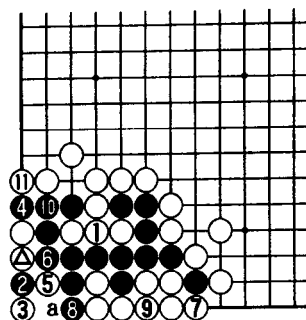
变化图 2：白若 4 挡，黑 5
夹是急所。再走 7 位扑，白净
死。



失败图 2

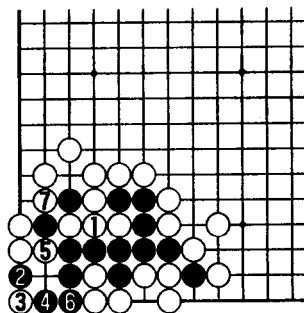
解题 B:

正解图：白 1 是必然下法。
黑 2 靠强手。白 3 绝妙！黑 4 打吃，以下至 11 挡，黑 a 位不能入气，黑净死。



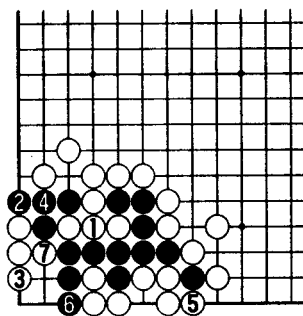
⑫ = ② ⑬ = △ 正解图

变化图 1：黑若 4 提，白 5、7 冷静提一下，黑不能活棋。



变化图 1

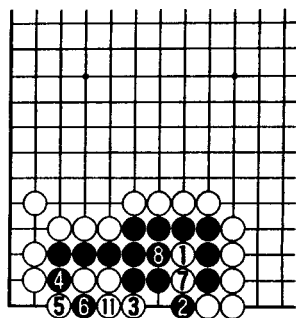
变化图 2：黑若 2 扳，白 3 继续长是好手。白 5 提是先手，黑 6 挡，白 7 断，黑已无法收气，净死。



变化图 2

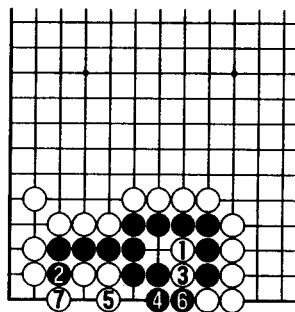
解题 C:

正解图：白 1 正确。黑 2 挡先手，再走 4 位冲。白 7、9 连扑是妙手。黑 10 提后，白再于 11 位提，黑不能入气，净死。



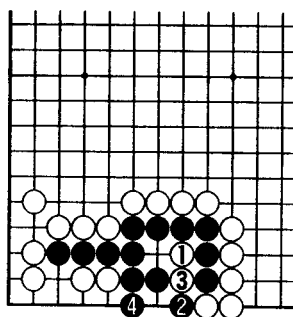
⑨ = ⑦ ⑩ = ① 正解图

变化图：黑 2 冲，白 3 与黑 4 交换之后，再走 5 立是好手。黑同样不能入气，净死。



变化图

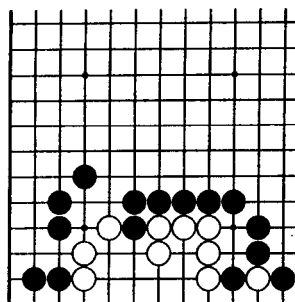
失败图：白 3 先扑，坏棋。黑可 4 位做劫，白失败。



失败图

黑先

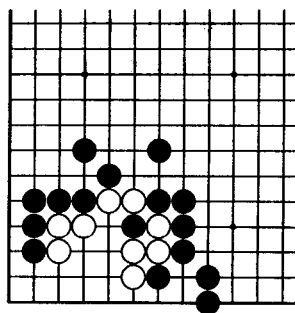
A: 找到棋形要点，就能吃掉白棋。



A

黑先

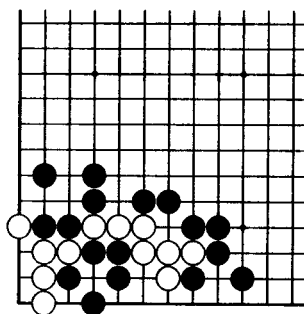
B: 此形能够劫杀白棋。



B

黑先

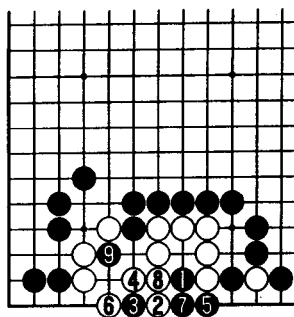
C: 紧住对手的气，仍然是最好的方法。



C

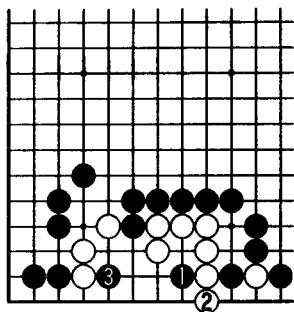
解题 A:

正解图：黑 1 夹，白 2 跳时，黑 3 靠是好棋。有此一手白无法做活，弈至黑 9 止，白棋被杀。



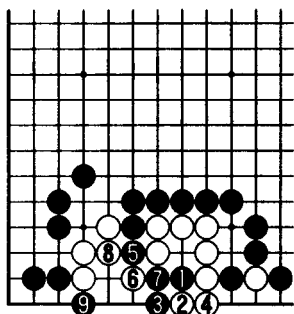
正解图

变化图 1：白 2 立的活，黑 3 夹，白仍然难以做出两只眼。



变化图 1

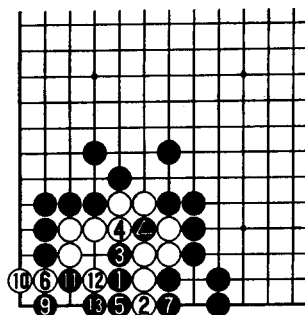
变化图 2：白 2 扳，黑 3 打后，5 位冲，结果还是白不行。



变化图 2

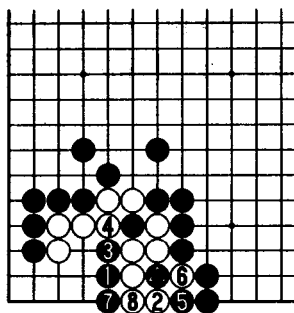
解题 B:

正解图：黑 1 至 5 收紧白气破眼，再走黑 9 夹关键之着。双方成劫争。



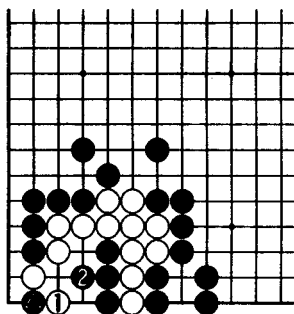
⑧ = ● 正解图

变化图：白若 2 打，黑 3 以下进行至 9 仍是打劫。



⑨ = ● 变化图

失败图：当黑走●时，白若 1 打，黑 2 应后，白仍无法做活。

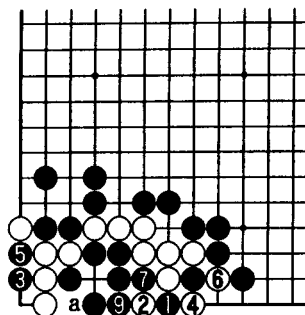


失败图

解题 C:

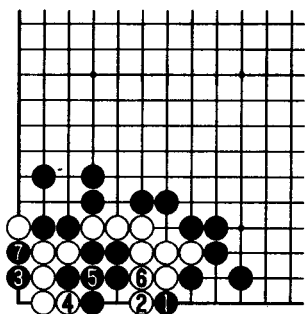
正解图：黑 1 先扳再走 3 位点次序正确。若直接走 3 位点，白 a 位打即可，黑不成立。

双方演变至 9，成“有眼杀无眼”。



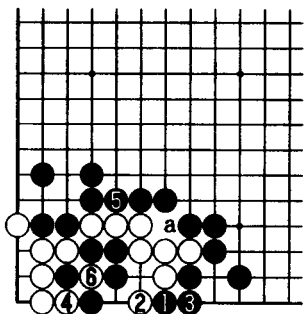
⑧ = ① 正解图

变化图：白若 4 打吃，黑 5 粘后，成“梅花六”白死。



变化图图

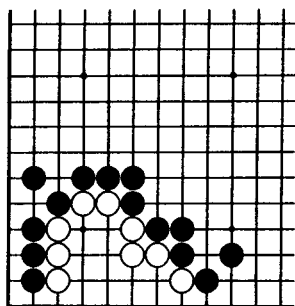
失败图：黑若 3 粘无谋。白 4、6 成劫活。



失败图

黑先

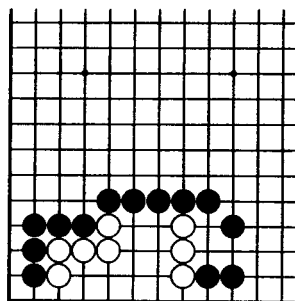
A: 应收缩白眼位，先后次序是关键。



A

黑先

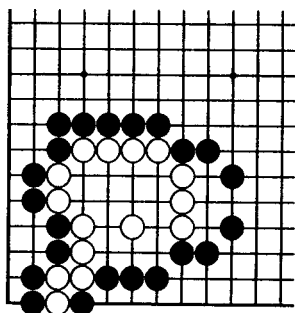
B: 此形要无条件杀死白棋，行棋次序最重要。



B

黑先

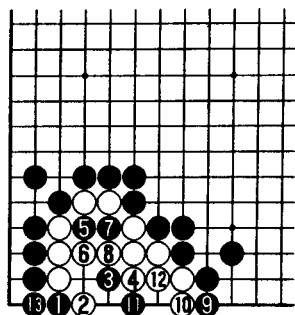
C: 从哪里着手破坏白眼形?



C

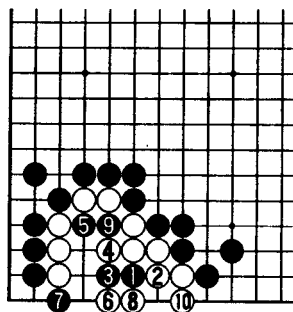
解题 A:

正解图：黑 1、3 是常用手段。黑 9 是关键之着。如此白无法做活。



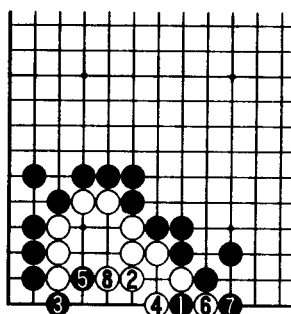
正解图

失败图 1：黑 1、3 看似好棋，但白 6 却是做活的好手。其中白 6 若于 8 位扳，黑则 10 位扳，白死。



失败图 1

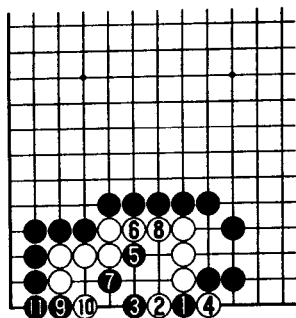
失败图 2：黑 1 打无谋。白 2 顽强抵抗，弈至白 8 止，黑难以歼灭白棋。



失败图 2

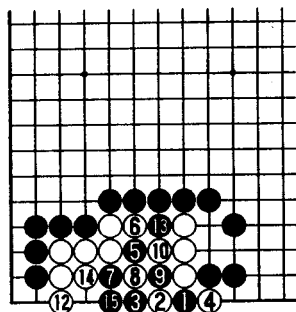
解题B:

正解图：黑 1、3 漂亮，次序很好。黑 11 止，白动弹不得，已被杀死。



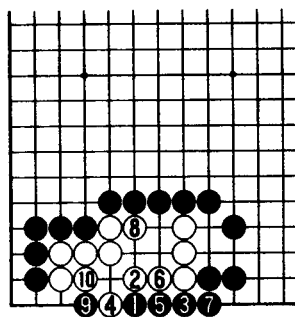
正解图

变化图：白若 8 扑，黑 9 以下至 15 做成“梅花六”，白仍是死棋。



⑪ = ⑧ 变化图

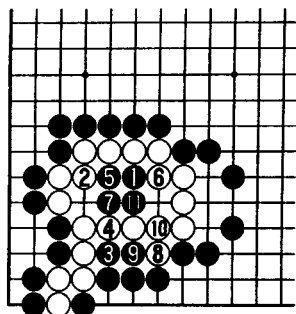
失败图：黑若 1 点，白 2 小尖，以下双方应对必然。成劫杀。



失败图

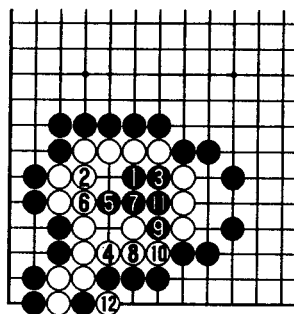
解题 C:

正解图：黑 1、3 次序正确。
黑 5 挤后，白无法做活。



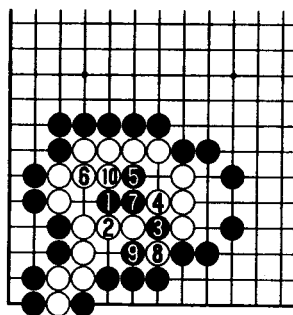
正解图

失败图 1：黑若 3 断，被白 4 占据要点，明显黑不行。



失败图 1

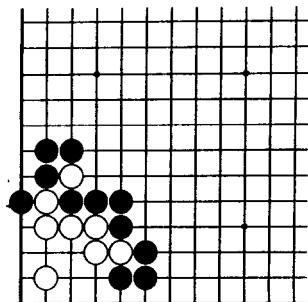
失败图 2：黑若 1 点，白 2 粘，以下至 10，黑无法净杀白，成劫。黑失败。



失败图 2

黑先

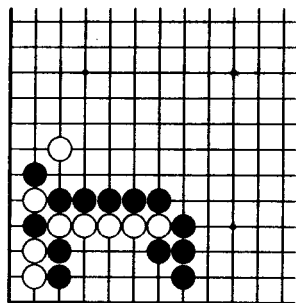
A: 把眼光放在棋形要点上, 会发现好手全歼白棋。



A

黑先

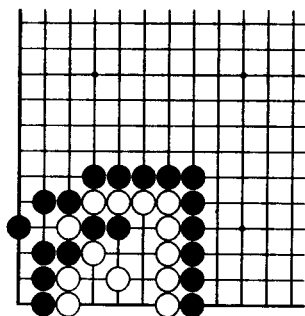
B: 不能粗心, 在这里要找出杀死白棋的好手。



B

黑先

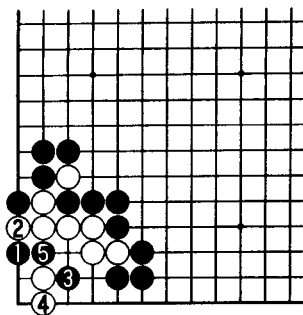
C: 黑若走出冷静的好手, 那么将是白全军覆灭的结果。



C

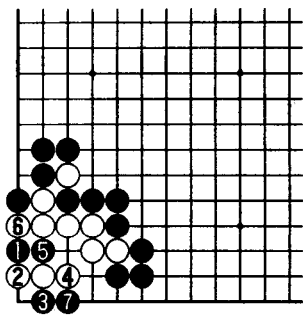
解题 A:

正解图：黑 1 是要点。白 2 挡时，黑 3 靠是好棋。黑 5 冲，白死。



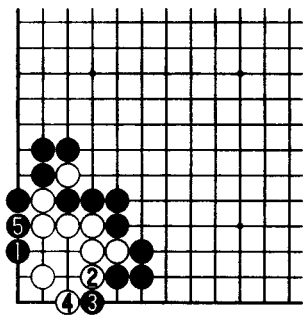
正解图

变化图 1：白若 2 挡下，黑 3 托是好手。同样白不行。



变化图 1

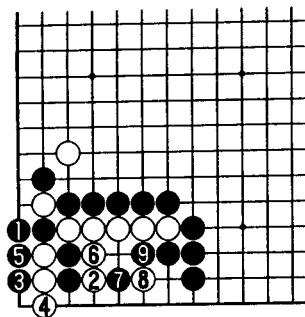
变化图 2：白若 2 挡，黑 3 扳后，再 5 位粘，结果一样，白不成立。



变化图 2

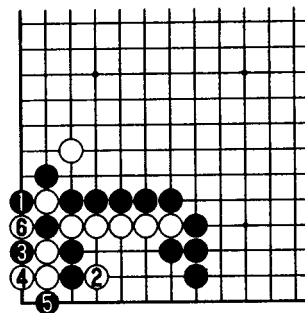
解题 B:

正解图：黑 1 立是好手。白 2 夹，以下双方弈至黑 9 止是必然进行，白有一只眼，是死棋。



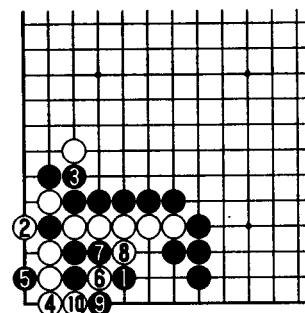
正解图

失败图 1：黑 1 提无谋。被白 4、6 成劫活。



失败图 1

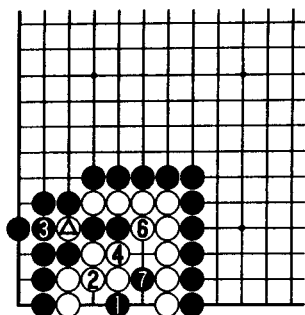
失败图 2：黑若 1 跳，被白 2 先手提子，再走 4 立，明显黑失败。



失败图 2

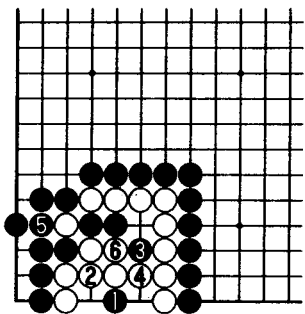
解题 C:

正解图：黑 3、5 是杀白的关键手段。黑 7 挖，白已死。



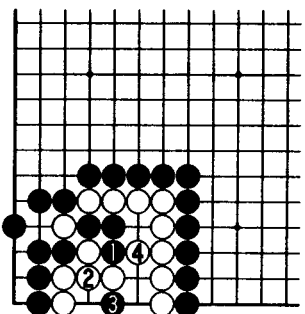
⑤ = △ 正解图

失败图 1：黑若 3 小尖，白 4 粘后，已无法杀白。



失败图 1

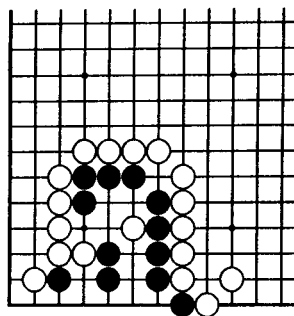
失败图 2：黑若 1 打，被白 4 反打，已无法杀掉白棋。



失败图 2

白先

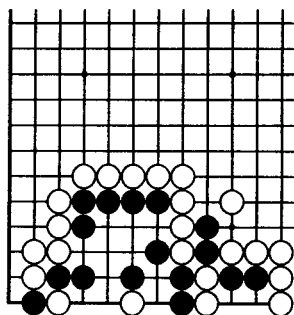
A: 此形白棋可以无条件的
杀死黑棋。



A

白先

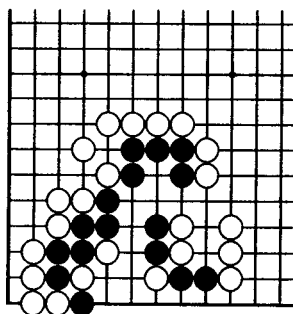
B: 首先要找到急所，然后
次序是关键。



B

白先

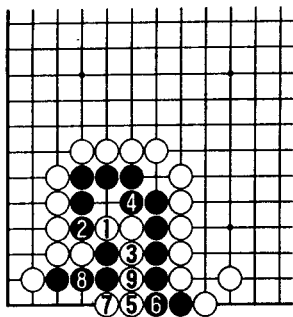
C: 白棋只要行棋次序正
确，就能劫杀黑棋。



C

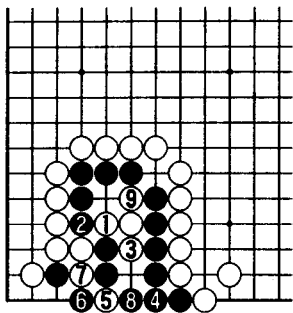
解题 A:

正解图：白 1、3 冲，黑 4 是最佳应对。白 5、7 绝妙杀棋。奔至白 9 粘，黑两边不能入气，净死。



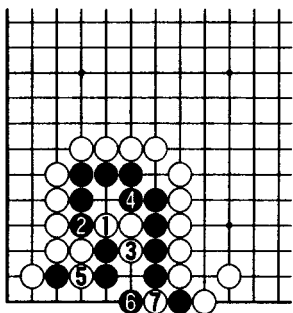
正解图

变化图：黑若 4 粘，白 5 托是好手！白 7 断打、9 挤，黑净死。



变化图

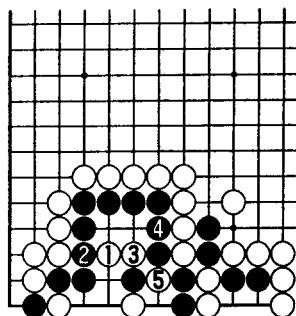
失败图：白若在 5 位冲，黑可 6 位做劫，成打劫双活。白失败。



失败图

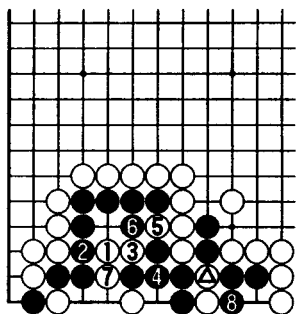
解题 B:

正解图：白 1、3 是要点。
黑 4 粘，白 5 扑，黑不成立。



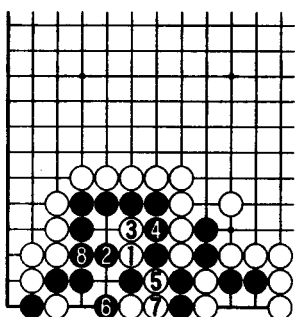
正解图

变化图：黑若 4 粘，白 5、7 冲断，再走 9 扑，白用“金鸡独立”杀黑。



⑨ = △ 变化图

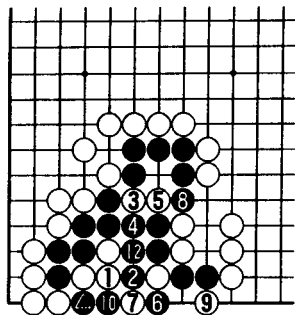
失败图：白若 1 挤，黑 2 打吃、4 粘应对。白 5 扑时，黑可 6、8 做劫，白未能净杀，白失败。



失败图

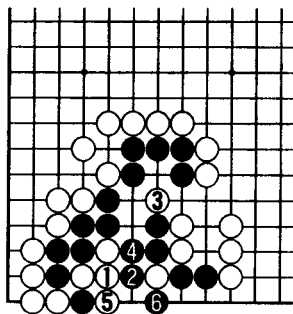
解题 C:

正解图：白 1 只此一手。白 3、5 先手打吃，再走 7 位扑是妙手！黑 8 以下至 11 成打劫。



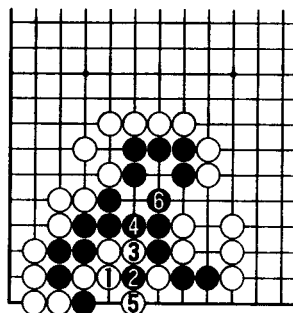
⑪ = ⑦ ⑬ = ② 正解图

失败图 1：白若 3 扳，黑 4 打吃是先手，再走 6 位提，黑可把一部分棋做活，白失败。



失败图 1

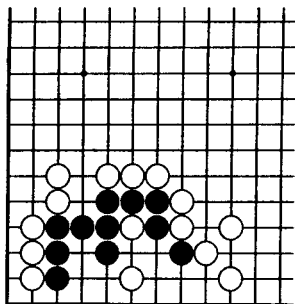
失败图 2：白若 3 断吃，黑 4 位打吃，再走 6 位净活。这样白只能吃黑三子，白仍然失败。



失败图 2

白先

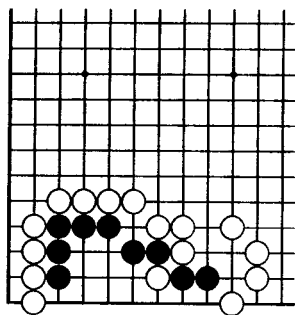
A: 看似白无从下手，如果仔细想想，就能有所作为。



A

白先

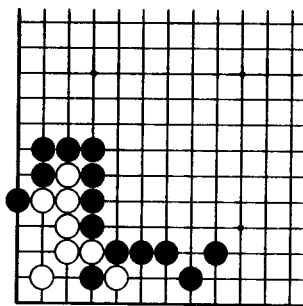
B: 如果下出强手，就能劫杀黑棋。



B

黑先

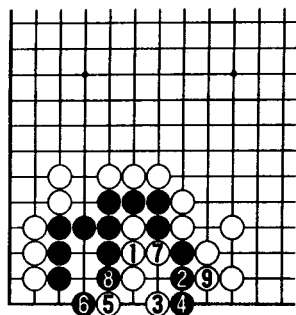
C: 黑有好手，能粉碎白棋。



C

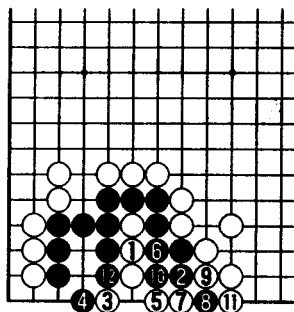
解题 A:

正解图：白 1 是必然下法。白 3 尖是要点。黑只有 4 挡，白 5 又是巧手，再走 7 位断，成打劫。



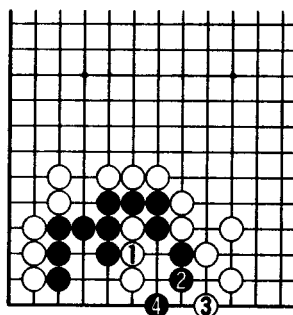
正解图

失败图 1：白若 3 尖不成立。黑 4 挡，白 5 尖时，黑 6 粘，再走 8 扳，可吃白“接不归”。



失败图 1

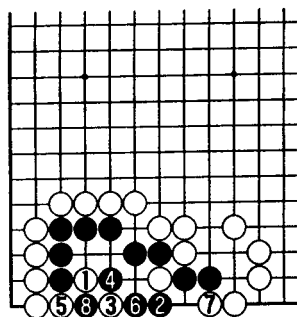
失败图 2：白若 3 尖，黑 4 是要点，白已无应手。



失败图 2

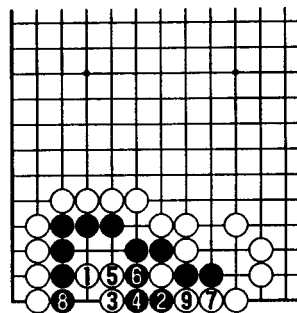
解题 B:

正解图：白 1 靠是要点。黑 2 在一路吃，正确。白 3 是妙手。黑 4 以下至 8 形成打劫。



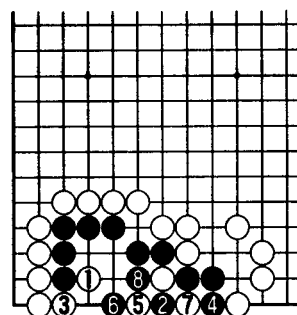
正解图

变化图 1：黑若 4 顶，白 5 团是要点，再走 7 位爬，黑死。



变化图 1

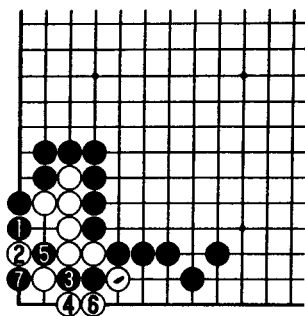
变化图 2：白若 3 渡，黑可在 4 位做眼。白 5 反吃，黑可 6 打吃，成“胀牯牛”，黑净活。



变化图 2

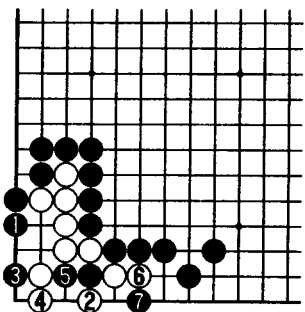
解题 C:

正解图：黑 1 长是冷静的好手。黑 3 挤弃子杀棋。弃至 7 提子，白净死。



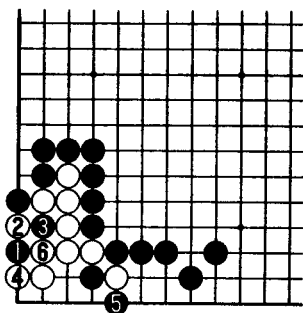
正解图

变化图：白 2 打吃，黑 3 托破眼，白 4 以下做不出两只眼，白净死。



变化图

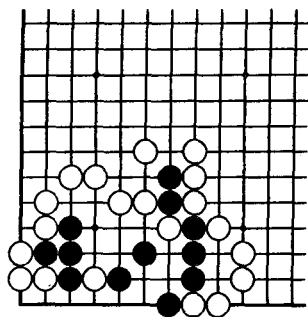
失败图：黑 1 跳急躁。被白 2 扑，4 挡，白已净活。



失败图

白先

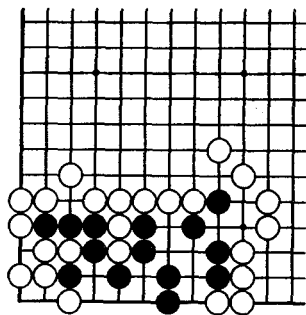
A: 要有弃子杀棋的思路,
就能擒住黑棋。



A

白先

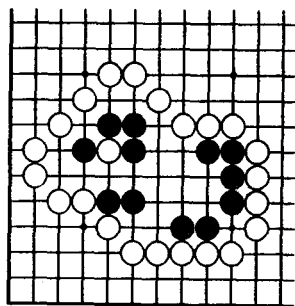
B: 要考虑用什么手段去歼
灭黑棋, 需要迅速作出决断。



B

白先

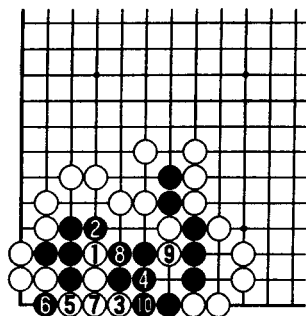
C: 找一找黑棋形的弱点,
一定会发现杀棋的妙着。



C

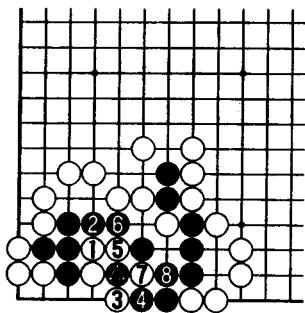
解题 A:

正解图：白 1 冲、3 扳是妙手。白 5 渡，正着。黑 6 扑时，白 7 粘弃掉白五子，然后走白 11 点，黑被杀死。



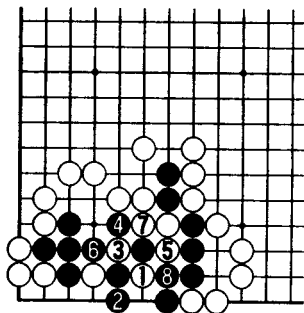
⑪ = 7 正解图

变化图：黑若 4 打吃，白 5、7 先手提子，再走 9 点成“花六”，黑死。



⑨ = 2 变化图

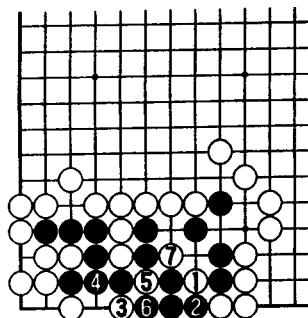
失败图：白若 1 挤，也是感觉不错的一步棋，但此时不成立。黑 2 立是好手。白 3 以下至 8 是双方必然的下法，成打劫。白失败。



失败图

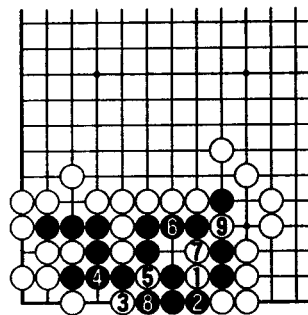
解题 B:

正解图：白 1、3、5 连贯出击。黑 6 提子，白 7 反吃，黑是假眼，净死。



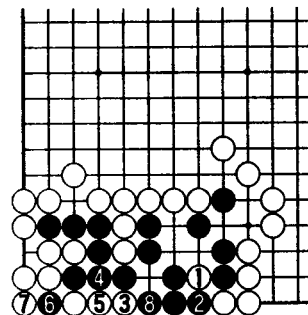
正解图

变化图：黑若 6 粘，白 7 长出，再走 9 提二子，黑仍不活。



变化图

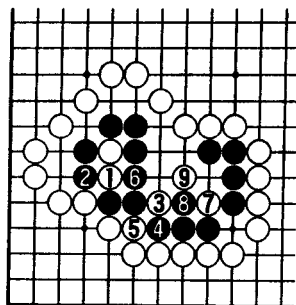
失败图：白 5 粘过于简单。黑 6 扑，8 吃“接不归”，黑净活。白失败。



失败图

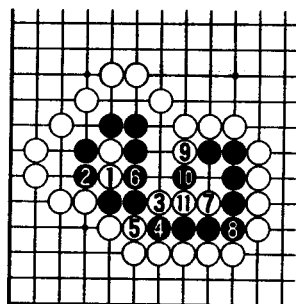
解题 C:

正解图：白1长、3靠是要点。黑4、6是必然应对。白7挤是妙手。白9打吃，黑死。



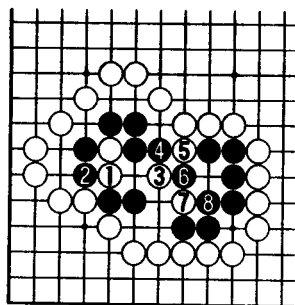
正解图

变化图：黑若8粘，白9直接冲，再走11打吃，黑不行。



变化图

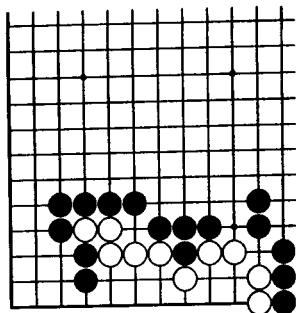
失败图：白若3点，黑4冲断，但黑8顽强做劫，白未能净杀黑棋，白失败。



失败图

黑先

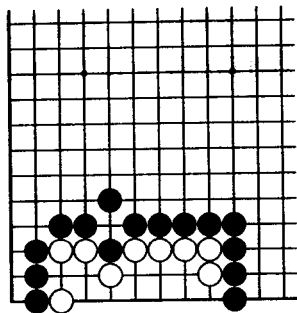
A: 找到棋形要点，就能比较容易地得到正解。



A

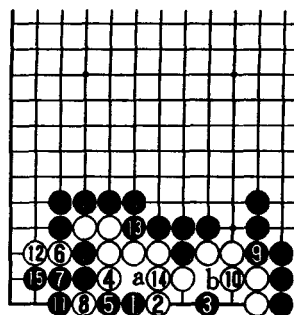
黑先

B: 不能粗心，要发现一击溃白棋的手段。



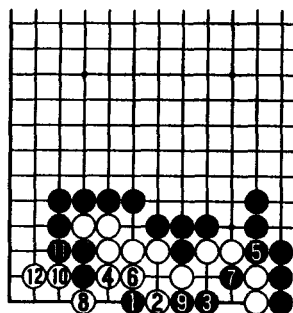
解题 A:

正解图：黑 1 只此一手，白难以做出两只眼。如果白 4 走 6 位，黑 a 位，白 4 位，黑 9，白 10，黑 b 断成“金鸡独立”杀白棋。



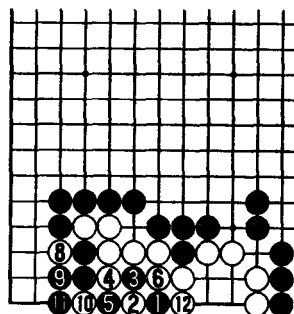
正解

失败图 1：黑若 5 挤，白 6 是好棋。弈至 12 止，白成净活。



失败图 1

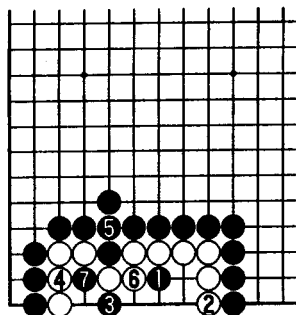
失败图 2：黑 1 明显不成立，演变至黑 7 时，由于白有 8 位的断，白成活棋。



⑦ = ② 失败图 2

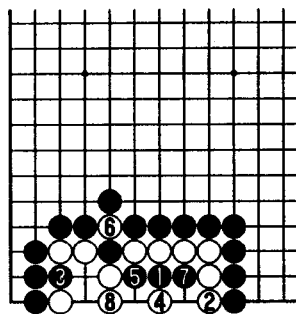
解题 B:

正解图：黑 1 是要点。白 2 挡时，黑 3 精彩。白 4 不得已，黑 5 粘将白净杀。



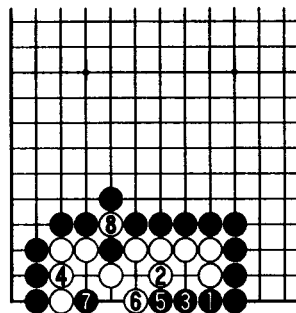
正解图

失败图 1：黑若 3 冲，白 4 是好手，白 6 成打劫双活。



失败图 1

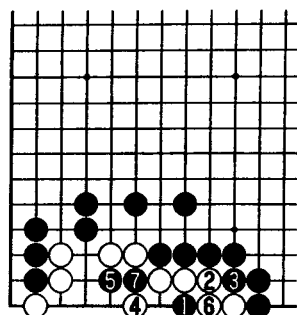
失败图 2：黑 1 冲，白 2 是好棋。以下演变成白 8 止仍是打劫，黑失败。



失败图 2

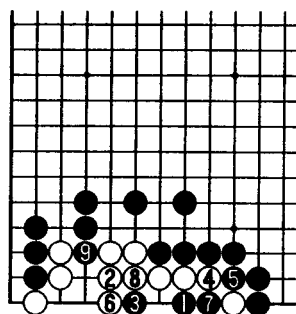
解题 C:

正解图：黑 1 是好棋，白难以做出两只眼。如图弈至黑 7 止，白难逃厄运。



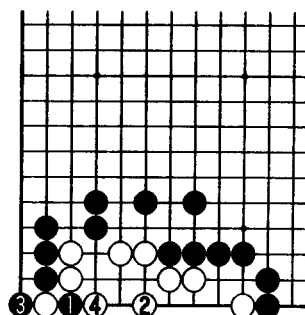
正解图

变化图：白若走 2 位，黑 3 点后，白仍然不成立。



失败图

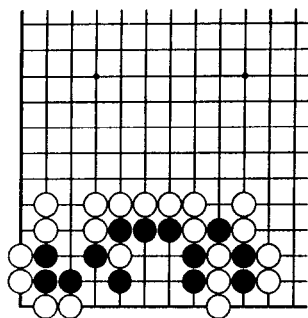
失败图：黑 1 扑，白 2 是好手。弈至白 4 挡白净活。



失败图

白先

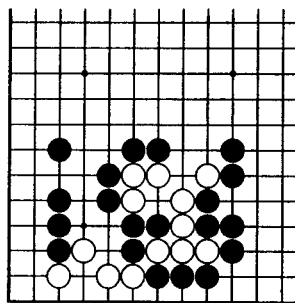
A: 如果轻率地行棋，就太可惜。无论如何要利用黑的缺陷，全歼黑棋。



A

黑先

B: 初看，黑已无计可施，实际上有暗藏杀机的手段。黑一定要认真考虑。

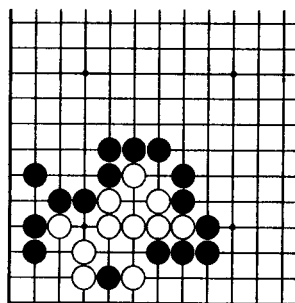


B

黑先

C: 黑的妙手在哪里？

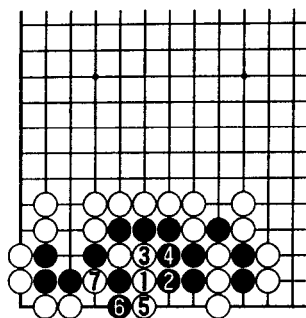
请一定要有深入思考的习惯。



C

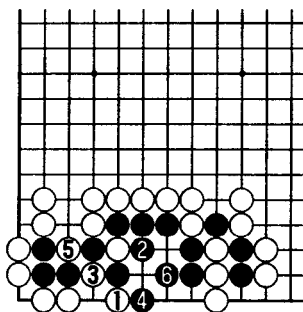
解题 A:

正解图：白 1 只此一手，再走白 3、5，由于黑气太紧，黑无法做活。



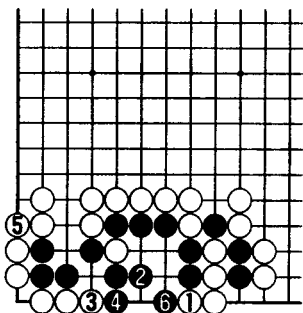
正解图

失败图 1：白若走 1 位，明显白难以净杀黑棋。黑 2 提子，简单成劫。



失败图 1

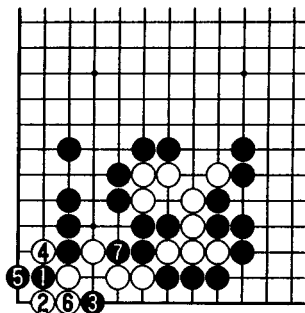
失败图 2：白若 1 拐，黑 2 是冷静的好手，黑净活。



失败图 2

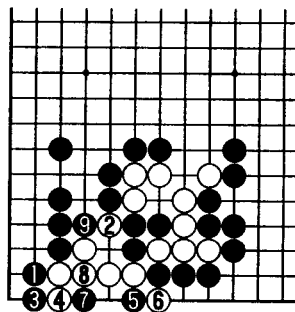
解题 B:

正解图：黑 1、3 是好手。
有此两手棋，白已无法成活。



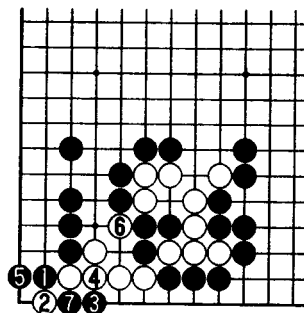
正解图

变化图 1：白 2 断时，黑 3 是不易察觉的好棋。弈至黑 9 止，白气不足，白仍不行。



变化图 1

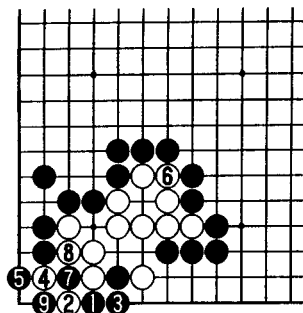
变化图 2：白若 4 粘，被黑 7 扑，白仍然只有一只眼，不能做活。



变化图 2

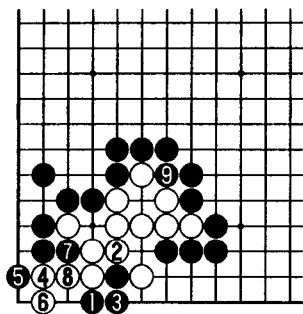
解题 C:

正解图：黑 1 扳惟一能杀白棋的一手棋。白 2 至 8 是双方必然应对，成劫争。



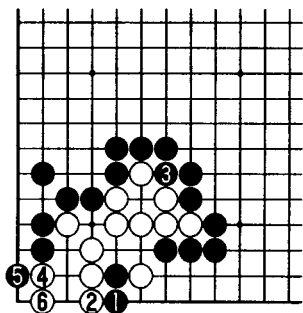
正解图

变化图 1：白若 2 打，黑 3 粘，白难以做出两只眼。演变至黑 9 止，结果白净死。



变化图 1

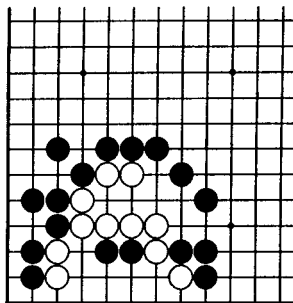
变化图 2：黑若 1 立，白 2 挡成活棋。



变化图 2

黑先

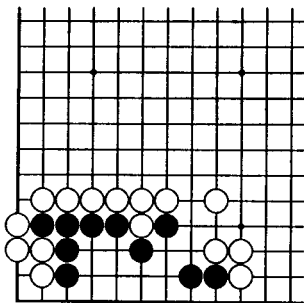
A: 只要找到第一手, 白无论如何都做不出两只眼。



A

白先

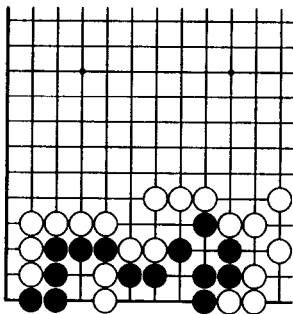
B: 第一手都能看见, 但要有深入思考的勇气。



B

白先

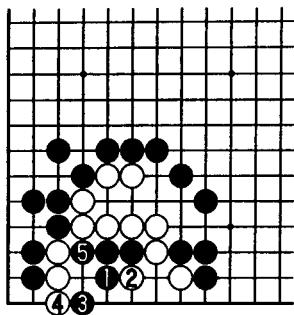
C: 如果使用紧气的手段, 就能有所作为。



C

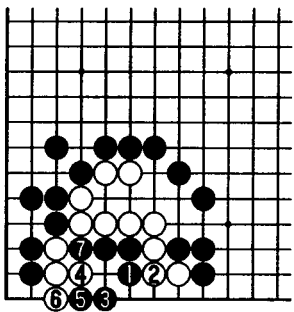
解题 A:

正解图：黑 1 立是好棋。白无应手，只好走白 2，被黑 3 尖，白难以做活。



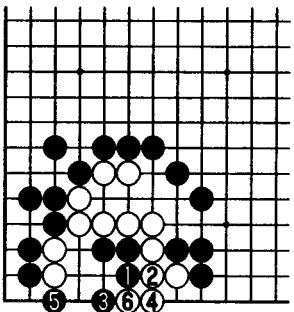
正解图

失败图 1：黑 1、3 看似好棋，但白 4 是错误下法，黑 5、7 成功杀白。



失败图 1

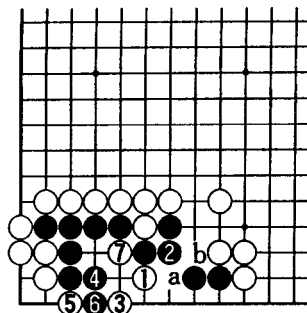
失败图 2：本图的白 4 是正确下法。白 6 挤后，黑三子难以连回。



失败图 2

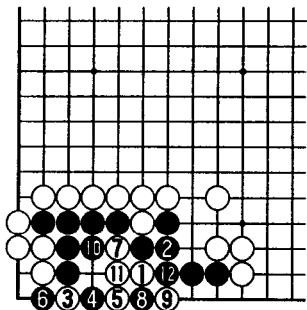
解题 B:

正解图：白 1 夹是第一感。黑 2 粘，白 3 尖是巧手。白 7 断后，黑无应手，黑被杀。其中黑 2 若走 7 位，白 a 位，黑 b 位，白 5 位，黑 4 位退，白 3 位尖，黑仍然是死棋。



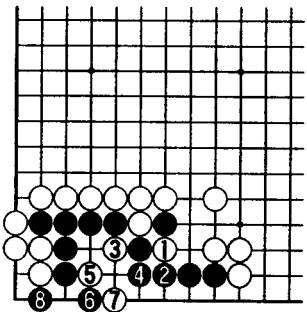
正解图

失败图 1：白 3 扳时，黑若 4 扳，以下演变至黑 8 扑，白难以应对，只得走 9 提子，黑 10、12 紧气，白失败。



失败图 1

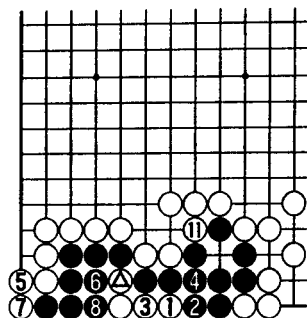
失败图 2：白若 1 打，黑 2 应，白 3、5、7 看似强手，但黑有 8 位最强做劫手段，白失败。



失败图 2

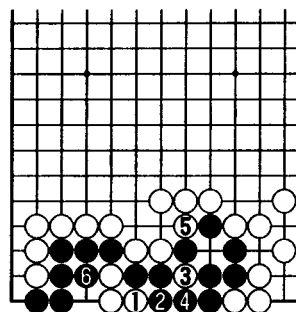
解题 C:

正解图：白 1 只此一手，准备弃子杀棋。由于白有 9 位点的手段，黑无法做活。



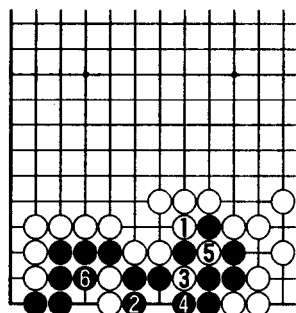
⑨ = ③ ⑩ = △ 正解图

失败图 1：白若走 1 位，以下进行至 6 止形成劫杀。



失败图 1

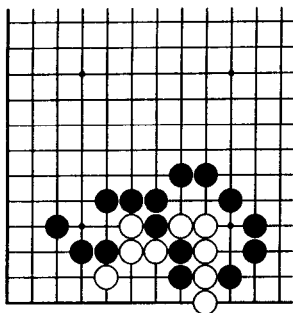
失败图 2：白若 1 挤，同样会遭到失败。被黑 2 挡至黑 6 成打劫。



失败图 2

黑先

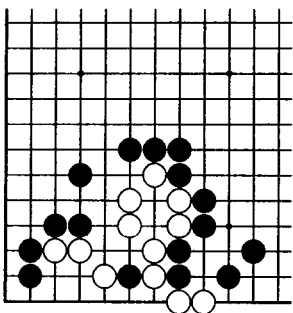
A: 只要发现白形缺陷, 黑就能劫杀白棋。



A

黑先

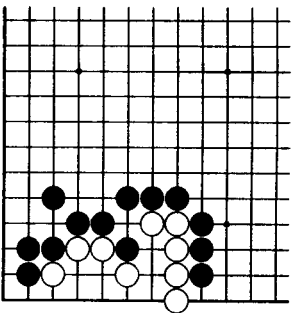
B: 黑有一手制胜的好手。



B

黑先

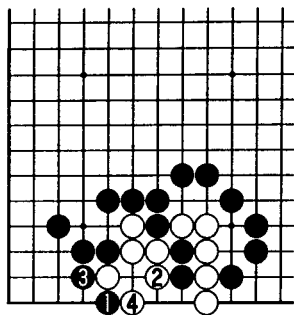
C: 仔细算一算，是能够净杀白棋。



C

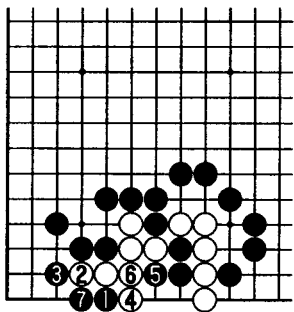
解题 A:

正解图：黑 1 夹是惟一的好棋。白 2 是最强应对。白 4 成劫活。



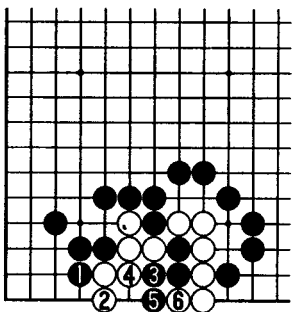
正解图

变化图 1：白若 2 冲，黑 3 扳，白 4 时，被黑 5 冲，白成净死。



变化图 1

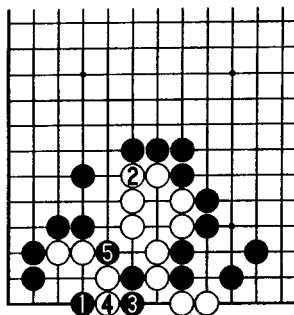
变化图 2：黑 1 无谋。白 2 立简单成活。



变化图 2

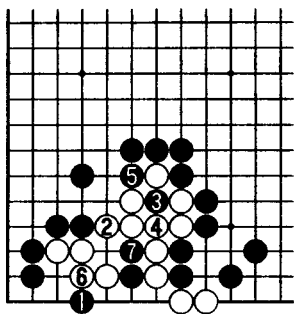
解题 B:

正解图：黑 1 飞是巧手。白 2 团，由于黑有 3 立，白难以活棋。



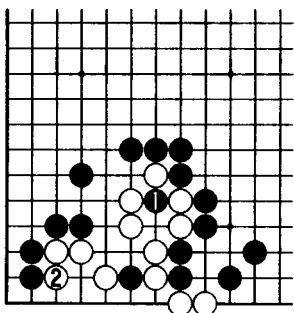
正解图

变化图：白若 2 顶，黑 3 扑，白仍无法做出两只眼。



变化图

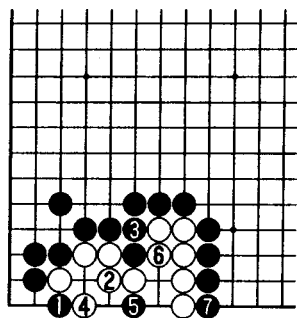
失败图：黑 1 扑明显不成立。白 2 挡已呈活形。



失败图

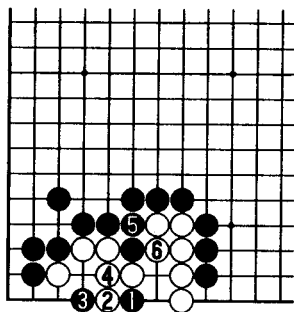
解题 C:

正解图：黑 1 是朴实的一手。白 2 粘，被黑 5 占到关键之着，白难以做活。



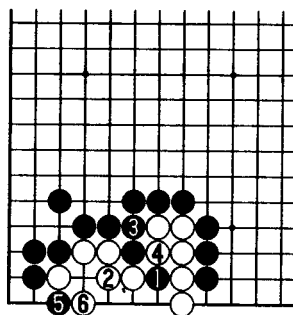
正解图

失败图 1：黑 1 看似精妙，被白 2、6 成眼形，白已做活，黑不成立。



失败图 1

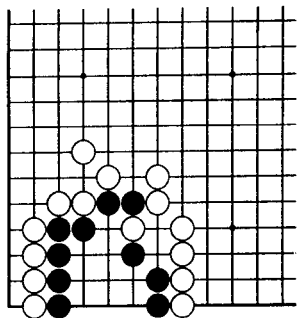
失败图 2：黑若 1 挖仍然不行，白 4、6 形成打劫。



失败图 2

白先

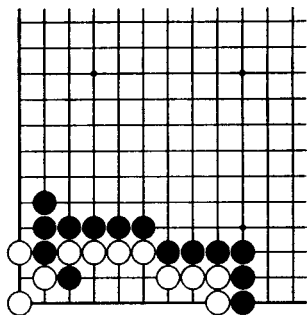
A: 先后次序是关键，一定要细心。



A

黑先

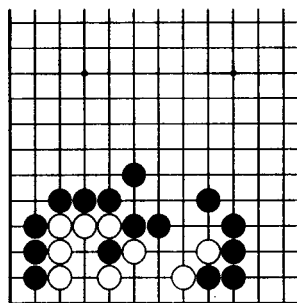
B: 不能满足吃白几子，要把白棋一网打尽。



B

黑先

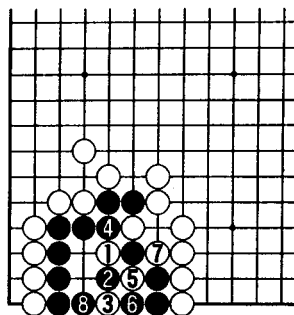
C: 棋形要点在哪里？要打开思路。



C

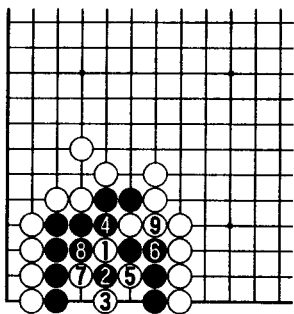
解题 A:

正解图：白 1、3 是妙手。
白 5、7 成劫争。



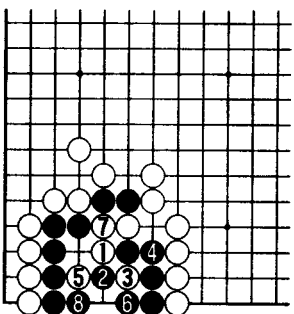
⑨ = ⑤ 正解图

变化图：上图中黑 6 若改在本图 6 位粘，演变至黑 8 止，仍然是双方打劫的结果。



变化图

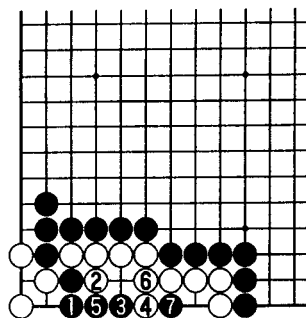
失败图：白若 3 扑，不成立。黑 4、6 已成活棋。



失败图

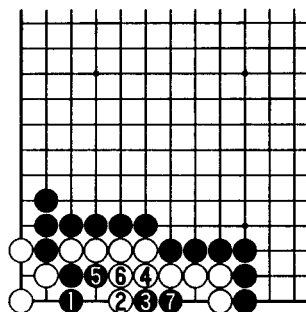
解题 B:

正解图：黑 1 只此一手。黑 3 点又是好手，奔至 7 止，白棋两边都不入气，白死。



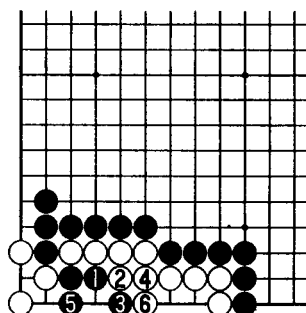
正解图

变化图：白若 2 跳，黑 3 碰是好手。黑 7 止，同样白两边不入气，白被杀。



变化图

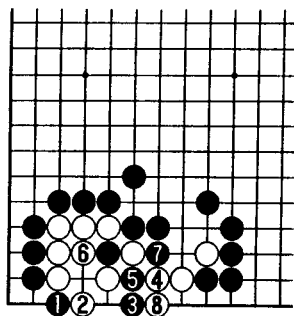
失败图：黑走 1 长，以下至白 6 形成劫杀，黑失败。



失败图

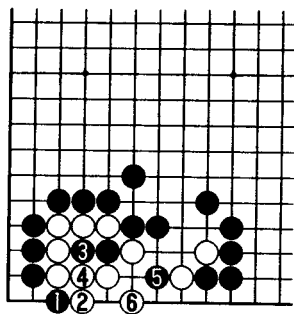
解题 C:

正解图：黑 1 缩小白眼位，再走 3 位点是要点。以下双方应对必然，成劫争。



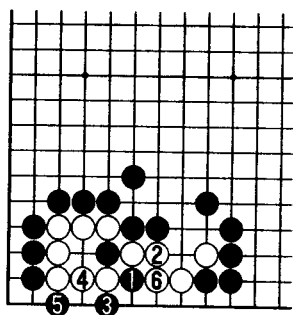
正解图

失败图 1：黑若 3 长，白 4 提子，黑 5 破眼时，白 6 是活棋的好手，黑失败。



失败图 1

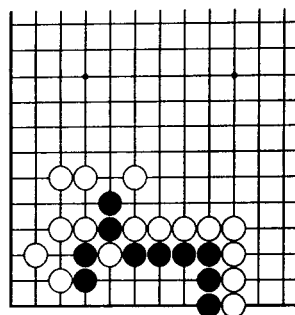
失败图 2：黑 1、3 企图连回，被白 6 吃后，白成活。



失败图 2

白先

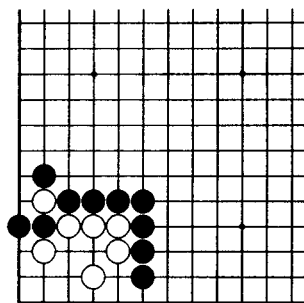
A: 要有弃子杀棋的意识，
能把黑全歼灭。



A

黑先

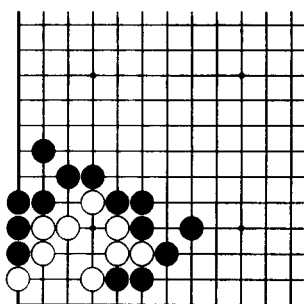
B: 此形仔细算一算是能够
劫杀白棋的。



B

黑先

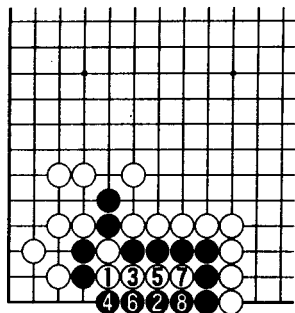
C: 如果黑行棋得当，是能够
把白棋全体捕获。



C

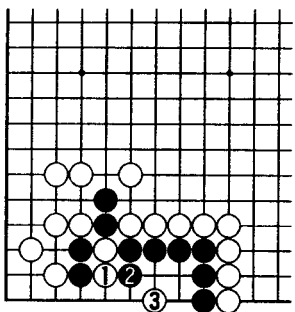
解题 A:

正解图：白 1 是惟一杀黑的手段。以下白 5、7 弃掉五子，将黑杀死。



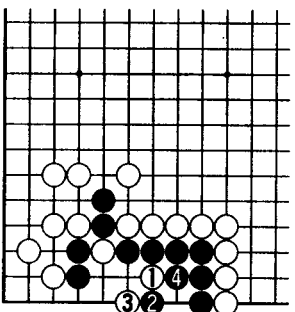
⑨ = ⑤ 正解图

变化图：黑若 2 打吃，白走 3 即可简单杀黑。



变化图

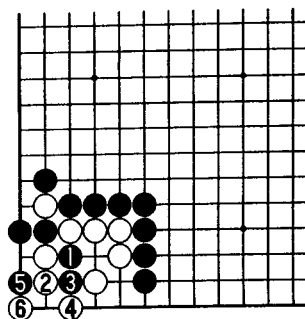
失败图：白若 1 靠，黑 2 托后，成劫活，白不成立。



失败图

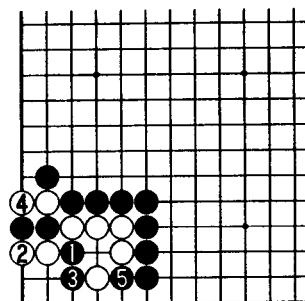
解题 B:

正解图：黑 1 断，以下双方弈至黑 5 是必然的应对。白 6 扑，成劫活。



正解图

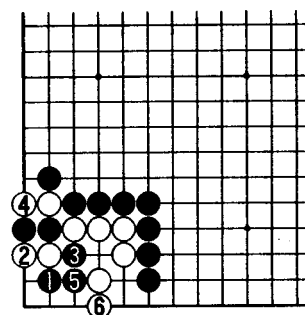
变化图 1：白若 2 打，被黑 3、5 紧气打吃，结果成净死。



变化图 1

变化图 2：黑若 1 夹，不成立。

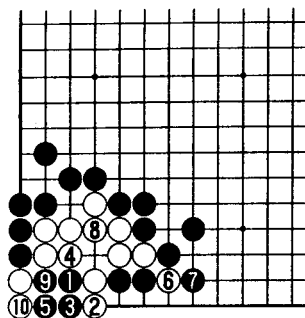
白 2、4 提子后，再走白 6，黑无杀白棋的后续手段，黑失败。



变化图 2

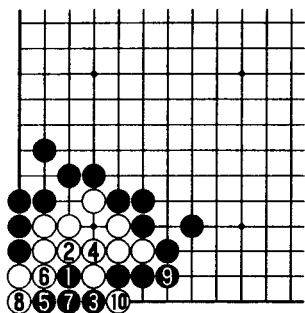
解题 C:

正解图：黑 1、3 是好棋。
黑 9 利用“倒脱靴”手段将白杀死。



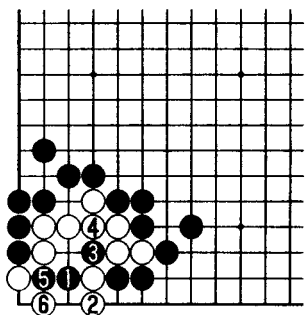
⑪ = ⑨ 正解图

变化图：白若 2 团，黑 5、7 虽弃掉四子，但走 11 点杀，白仍然只有一只眼，不能活棋。



⑪ = ⑦ 变化图

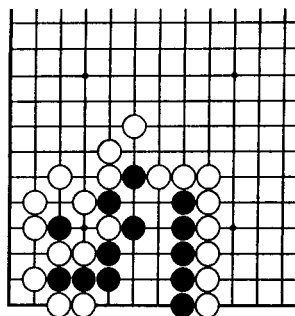
失败图：黑若 3 断，白 4 粘，黑 5 时，白 6 做劫，成劫争，黑失败。



失败图

白先

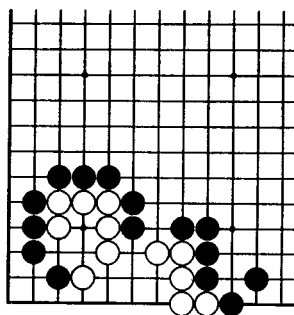
A: 收紧黑气是关键。只有这样才能无条件地杀死黑棋。



A

黑先

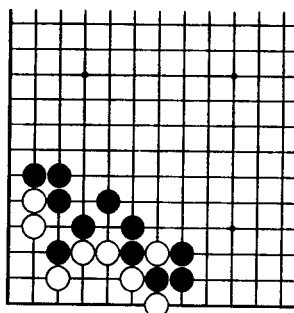
B: 看似白已呈活形，但黑行棋次序必须正确，才能出现惊人的变化。



B

黑先

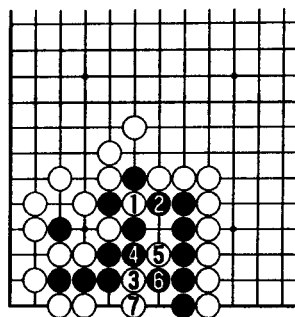
C: 此形只能劫杀白棋。



C

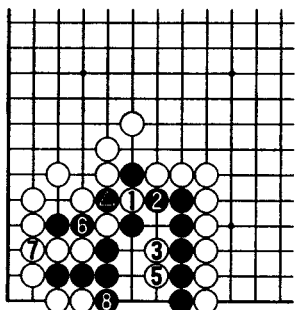
解题 A:

正解图：白 1 提子紧住黑气，接着 3、5 是连贯的好棋。白 7 立下，黑两边不入气，黑死。



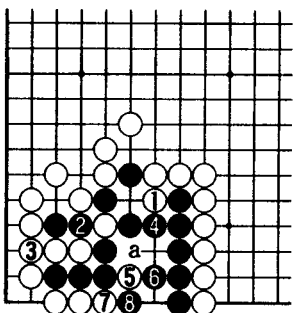
正解图

失败图 1：白若 3 靠，黑 4 提后，以下白 5 至黑 8 成双活，白不成功。



④ = ㊟ 失败图 1

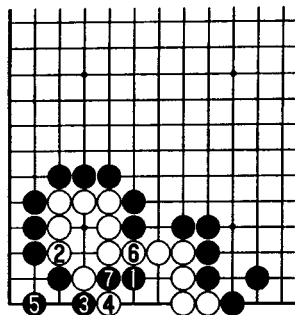
失败图 2：白若 1 冲仍然不行。黑 4、6 做出眼位，已活棋。其中白 7 若走 8 位，黑 7 位，白 a 位，这样呈双活。



失败图 2

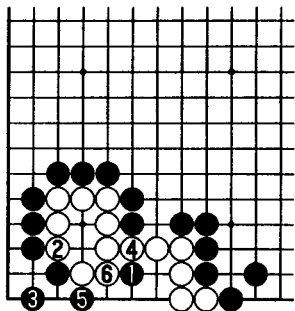
解题 B:

正解图：黑 1 是必然的一手。白 2 挤时，黑 3 是妙手。黑 7 止成劫杀。



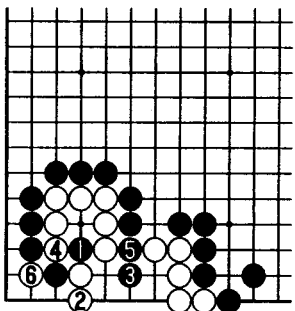
正解图

失败图 1：黑 3 若于本图 3 位虎，待白 4 粘后，再走 5 位扳，白则 6 位团，成净活。



失败图 1

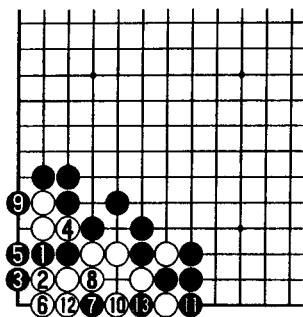
失败图 2：黑若 1 挤，白 2 立是好棋。白舍弃五子，使左边白棋活棋，黑失败。



失败图 2

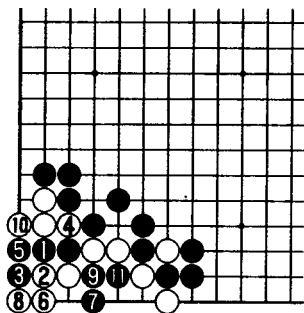
解题 C:

正解图：黑 1、3 是要点。
黑 7 又是好手。白 10 不得已，
只能打劫活棋。



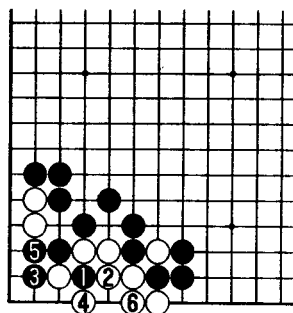
正解图

变化图 1：白若 8 贪吃黑
子，则是错误走法，被黑 9、11
断打，变成白净死。



变化图 1

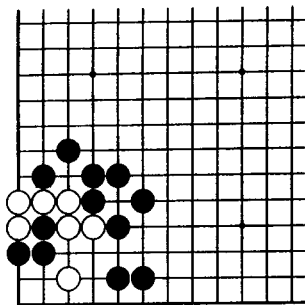
变化图 2：黑 1、3 明显不
行。白 4、6 已做活。



变化图 2

黑先

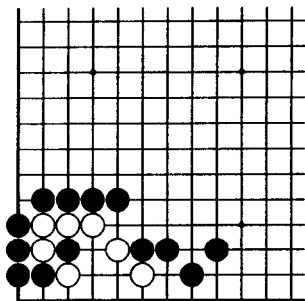
A: 找到破坏白眼形的一手，就能杀死白棋。



A

黑先

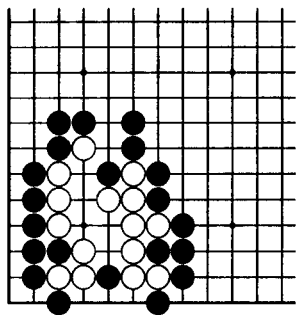
B: 如果只考虑打劫杀白就过于简单了。这里有净杀白棋的严厉手段。



B

黑先

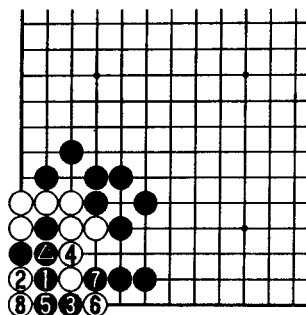
C: 要从收紧白气之处思考, 才能歼灭白棋。



C

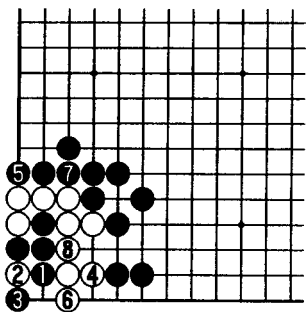
解题 A:

正解图：黑 1 是必然下法。
白 2 是最强手。黑 3 扳是好手。
白只有 4、6 打吃，黑 7 断吃后，
再 9 位点，白无两只眼。其中白
4 若走 6 位，黑可 4 位冲出。



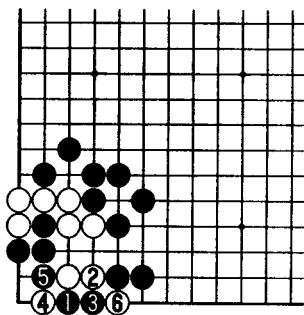
9 = ⑨ 正解图

失败图 1：黑 3 提，白 4 双
以下对杀，黑气不够。



失败图 1

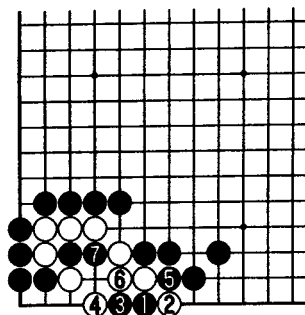
失败图 2：黑若 1 托杀白，
白 2 顶，再 4 位打吃，白可净
活。



失败图 2

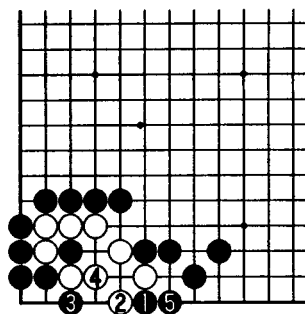
解题 B:

正解图：黑 1 夹是好手。白 2 外打，黑 3 至 7 止白无应手，白净死。



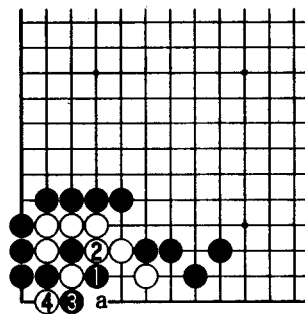
正解图

变化图：白若 2 从里面打吃，黑先 3 位吃，再 5 位退，同样白净死。



变化图

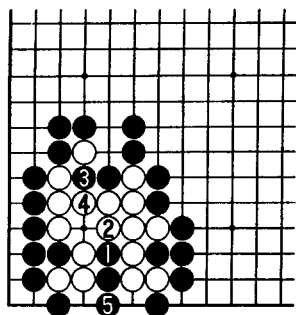
失败图：黑 1 反打，白 2 提子以下奔至 4 成劫必然。黑 3 若 a 位立，同样白在 4 位扳，也是打劫。



失败图

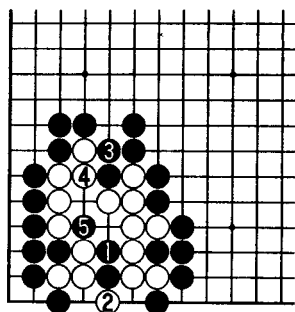
解题 C:

正解图：黑 1 冲，撞紧白气。是好手。白 2 打，黑 3 先手，再 5 位立，白不能入气，白净死。



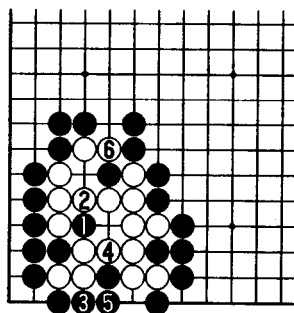
正解图

变化图：白若 2 下面打吃，黑 3 粘冷静。白已无法做活。



变化图

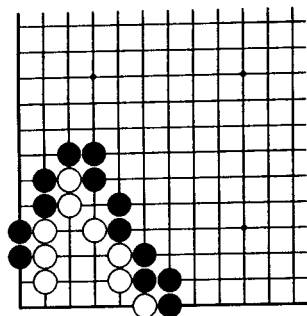
失败图：黑若 1 断不能杀白。白 2、4 先手，可 6 位吃一子净活。



失败图

黑先

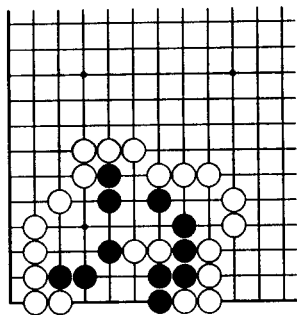
A: 注意，黑要利用弃子战术杀白。



A

白先

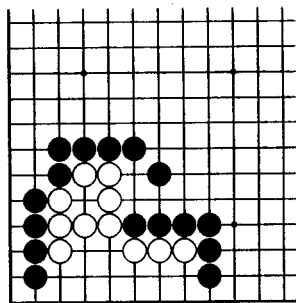
B: 在进攻中，要利用黑被撞紧气的弱点。



B

黑先

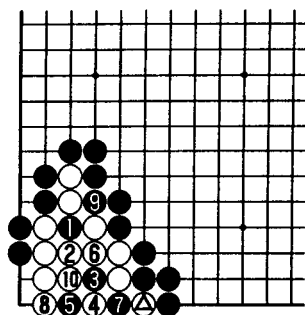
C: 要注意发现棋形的急所。



C

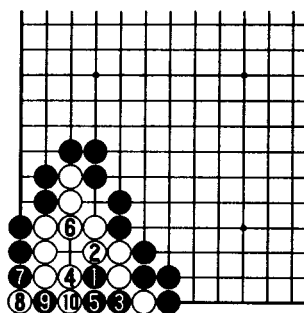
解题 A:

正解图：黑 1、3 次序正确。
白 4 是最强手。黑 5 打吃至 11
粘好手段，黑 13 弃掉四子点入，
白被杀。



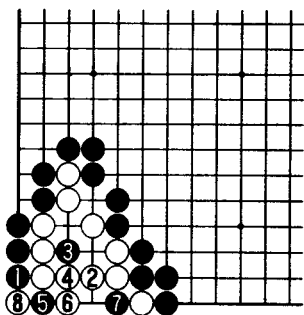
⑪⑬ = ④ ⑫ = △ 正解图

失败图 1：黑若 1 夹，白 2、4
先手，再 6 位做眼，黑 7 以下不
能净杀白棋，黑失败。



失败图 1

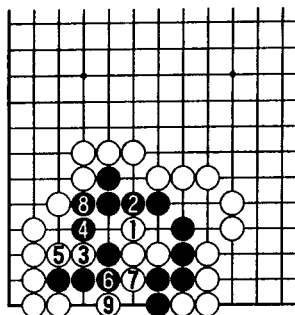
失败图 2：黑 1 爬时，白 2 是要
点。黑 3 点必然，白 4 以下至 8
可成劫，黑失败。



失败图 2

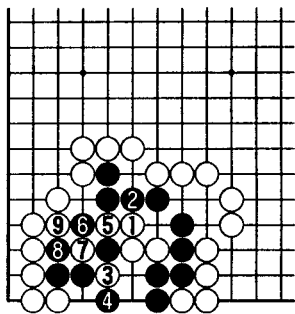
解题 B:

正解图：白 3 是好手。黑 6 粘时，白走 7 巧手，再 9 扳，黑死。



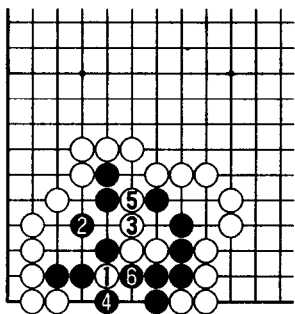
正解图

失败图 1：白若 3 挤，黑 4 反吃是好手。白 5 冲吃以下至 7 成劫。



失败图 1

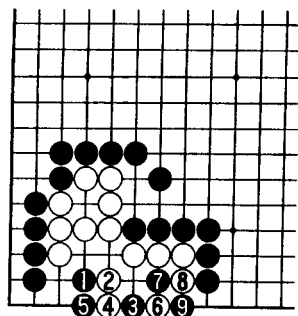
失败图 2：白若 1 挤，黑 2 倒虎是好手。白 3 必然，黑 4 打吃成净活。



失败图 2

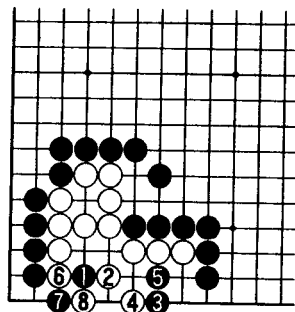
解题 C:

正解图：黑 1 跳是要点。白 2 必然。黑 3、5 是好手。黑利用白气紧，杀白。



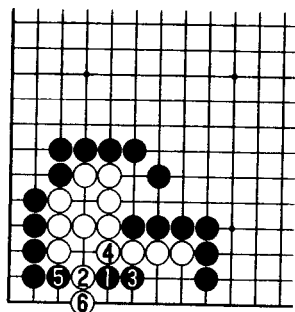
正解图

失败图 1：黑若 3 飞，白 4 虎顶，再 6 位冲，演变至 8 止可成劫。



失败图 1

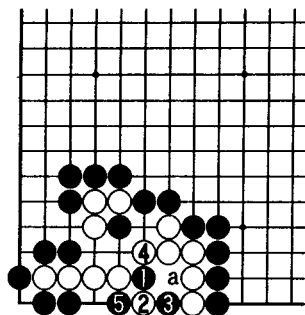
失败图 2：黑若 1 点、3 爬，不能杀白。至白 6 立，黑二子逃不回去。



失败图 2

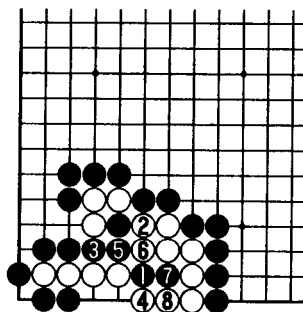
解题 A:

正解图：黑 1 靠、3 挖是妙手，白已难以动弹。至 5 提子白死。白 4 若 a 位，黑可 4 位退。



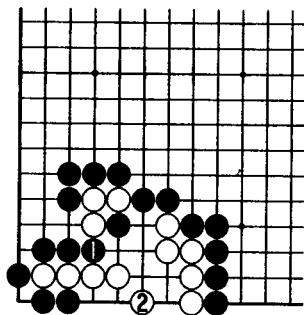
正解图

变化图：白若 2 断吃，黑 3 冲吃破眼，白 4 只有扳、黑 7 是弃子好手。再走 9 位扑入，白气紧净死。



⑨ = ① 变化图

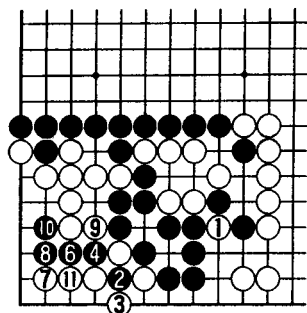
失败图：黑若 1 位，白 2 尖是做活巧手，黑失败。



失败图

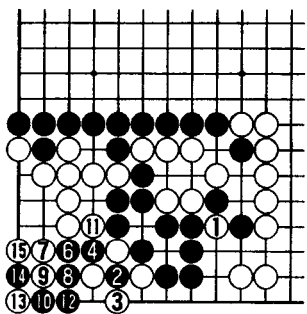
解题 B:

正解图：白 1 是巧手，既联络又破眼，白一子二用。黑 2、4 是强手，再走 6 位长出，白 7 跳是妙手。黑 8 以下至 11，黑不成立净死。其中白 7 若 9 位断，黑有 7 位尖的巧手。



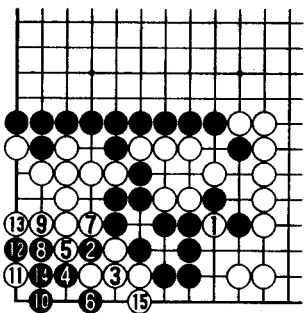
⑤ = ② 正解图

变化图：黑若 2 单吃，再走 4 位连扳，白 5 以下奔至白 10 应对正确。白 11 点，再走 15 立，黑角成双活。但外面黑已死，同样黑不成功。



变化图

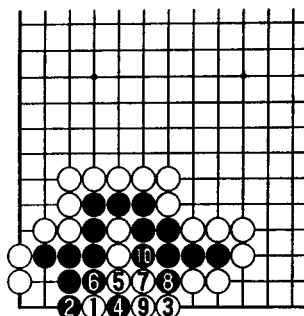
失败图：白若 7 扳，黑 8 拐后，有 10 位扳的巧手。白 11 断以下成劫。白失败。



⑤ = ② 失败图

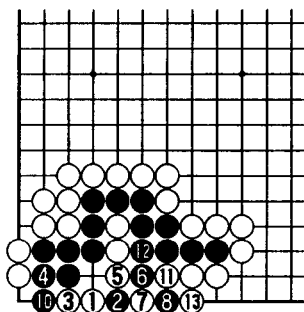
解题 C:

正解图：白1点是巧手。黑2挡时，白3尖是好手。黑4是最佳应手。以下弈至黑10成劫。



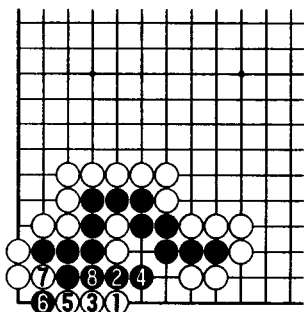
正解图

失败图 1：黑若2靠，白3爬，再5位打吃，黑6以下至白13提子，由于黑气紧，不入子，黑净死。



⑨ = ② 失败图 1

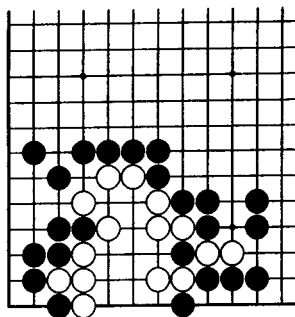
失败图 2：白若1点，黑2、4冷静地吃掉白二子，白无法杀黑。



失败图 2

黑先

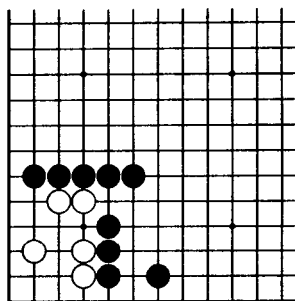
A: 黑如何用最强手段，做成打劫杀。



A

黑先

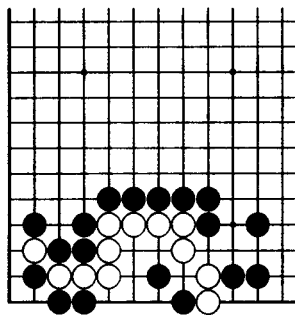
B: 最终结果是“有眼杀无眼”。



B

黑先

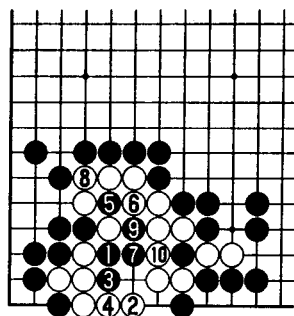
C: 此形也是利用“有眼杀无眼”的手段，攻杀白棋。



C

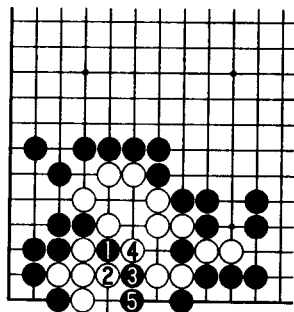
解题 A:

正解图：黑 1 断击中白要害。白 2 是巧手。黑 5 扑是好手，黑 7 拐成劫杀。



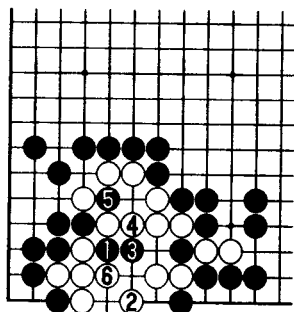
正解图

变化图 1：白若 2 打吃，黑 3 挖打是好手。黑 5 立，白不能阻渡，白失败。



变化图 1

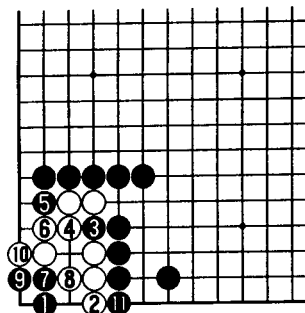
变化图 2：黑若 3 长，白 4 可做眼，黑 5 已来不及，白 6 做活。黑失败。



变化图 2

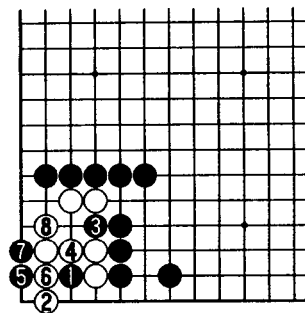
解题 B:

正解图：黑 1 是急所。白 2 立必然。黑 3、5 缩小白眼位，再 7 位顶，弈至 11 成黑“有眼杀无眼”。



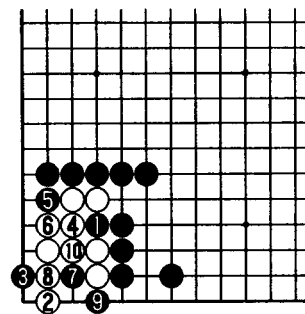
正解图

失败图 1：黑 1 夹不是要点。白 2 是妙手。黑 3 以下至 8 不能杀白棋。



失败图 1

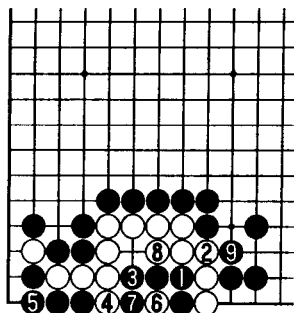
失败图 2：黑 1 冲亦不成立。白仍走 2 位跳，黑 3 点必然，白 4 拐以下至白 10，白活棋。



失败图 2

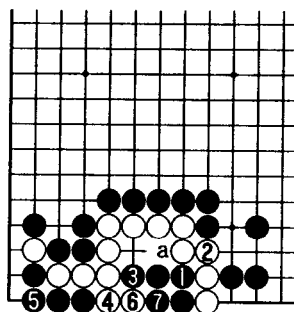
解题 C:

正解图：黑 1 挤，3 顶是好手。白 6 扑，以下至 9，黑收紧白气，成“有眼杀无眼”。



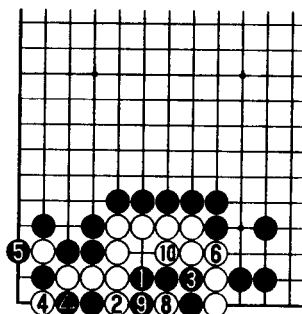
正解图

变化图：白若 6 拐，黑 7 团即可。以后黑再于 a 位就是“花六”，白净死。



变化图

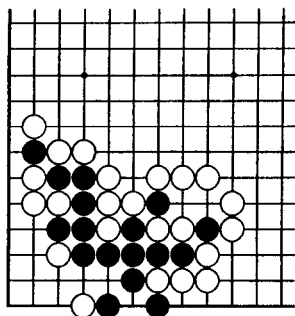
失败图：黑若 1 先顶次序错误。白 2 挡，4 提先手，再走 8 位扑，白净活。



7 = 2 失败图

白先

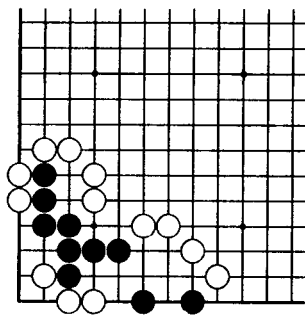
A: 此形只能做出劫争。



A

白先

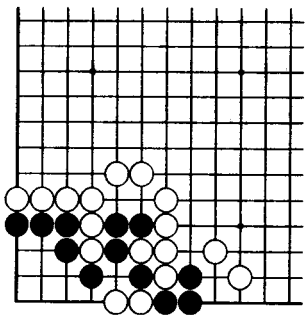
B: 第一手也许能发现。但要注意，以后的变化较复杂。要深入思考。



B

白先

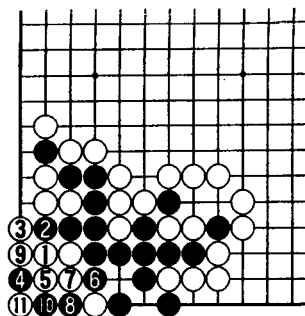
C: 此形只要走成劫杀，白就满意。



C

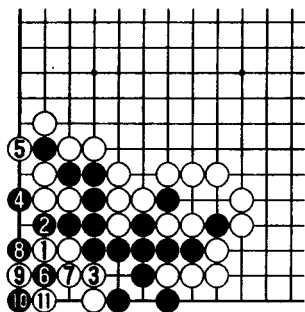
解题 A:

正解图：白 1 必然下法。黑 4 是好手。白只有 5 挡，黑 6 团做眼，以下弈至 11 成劫。



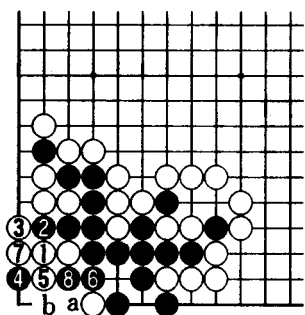
正解图

变化图：白若 3 夹，黑 4 先手打吃，再 6 位夹，白角成劫。



变化图

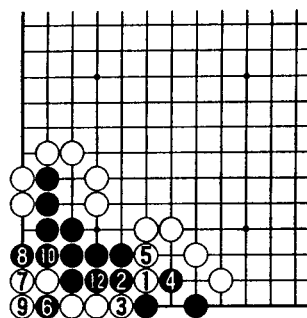
失败图：白若 7 粘，黑 8 顶可活。白 a 长，黑 b 提二子叫吃，白不能破眼。



失败图

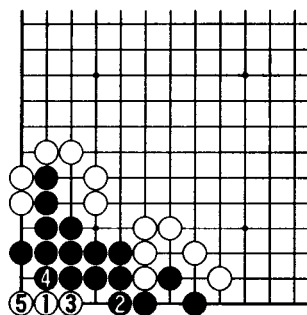
解题 B:

正解图：白 1、3 断吃，黑 4 顽强做劫。白 5 粘，然后走白 7、11 好手。其中白 7 若 9 提子，黑在 7 位扑是好手。



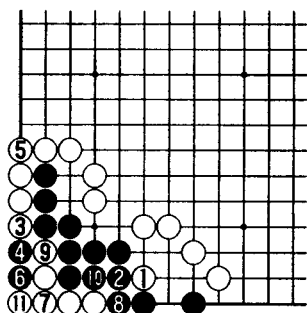
⑪ = ⑥ 正解图

正解图续：黑提掉白七子后，白 1 点入，黑意外成“盘角曲四”，黑成死形。



正解图续

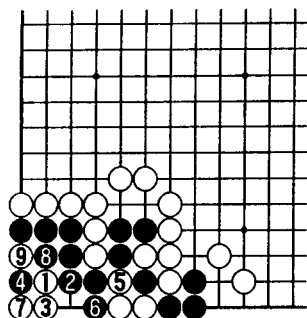
失败图：白若 3、5 缩小眼位，黑 6 爬再 8 位粘，至 12 扑，黑净活。白失败。



⑫ = ④ 失败图

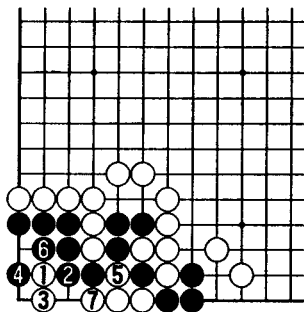
解题 C:

正解图：白 1、3 是必然下法。黑 4 托时，白 5 提是好手。黑 6 打吃，白可不应而于 7 位，黑只有形成打劫。注意，右边黑提三子不是眼。



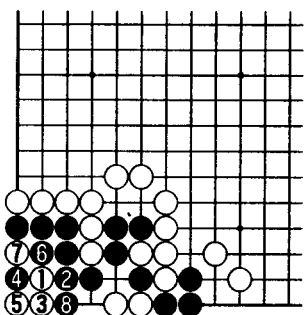
正解图

失败图 1：黑若 6 做眼，白 7 拐可渡过，黑不行。



失败图 1

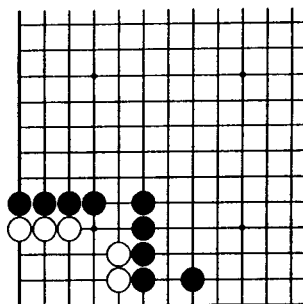
失败图 2：白若 5 直接杀黑不成立。黑 6、8 打吃成胀牯牛。白失败。



失败图 2

黑先

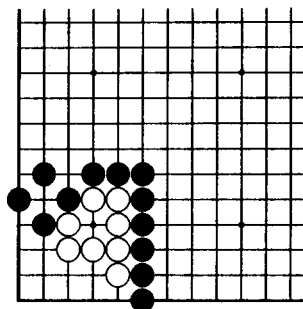
A: 选择棋形要点是关键，
这才能劫杀白棋。



A

黑先

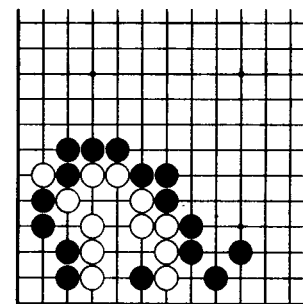
B: 要设法撞紧白气，将白
劫杀。



B

黑先

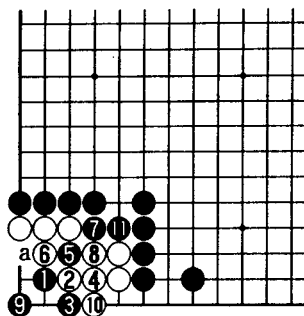
C: 要有勇气，发现进攻手
段，将白打劫杀死。



C

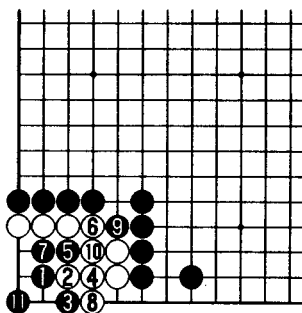
解题 A:

正解图：黑 1 是要点。黑 3 扳先手，白只得 4 粘。黑 5 挖是巧手。白 6 以下至黑 9 做劫，白角上是两手劫。黑只需在 a 位扑打劫。



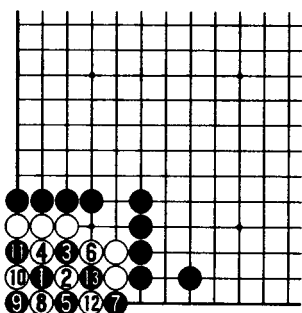
正解图

变化图：白若 6 退，黑 7 粘后，可 11 位做劫。此劫是白缓一气劫。



变化图

失败图：黑若 3 挖，白 4、6 提子，再走 8、10、12 扑，成“摇头劫”。白净活。

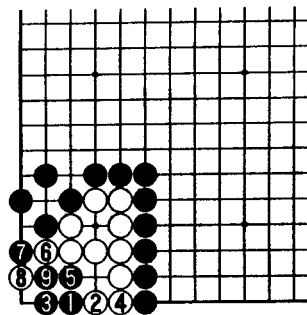


⑭ = ⑩ ⑮ = ③ ⑯ = ⑧

失败图

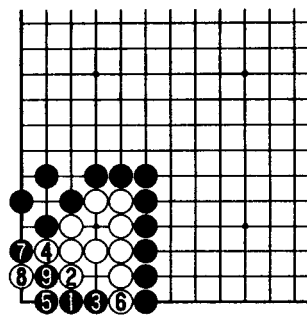
解题B:

正解图：黑 1 点入，白 2 虎，黑 3 并是好手。白 4 以下至 9 成劫。



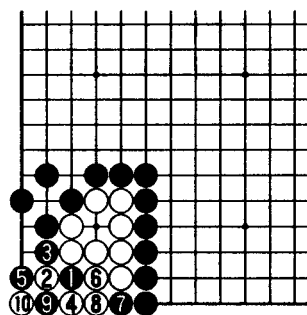
正解图

变化图：白若 2 上顶，黑 3 先手，再走 5 位长，亦是打劫。



变化图

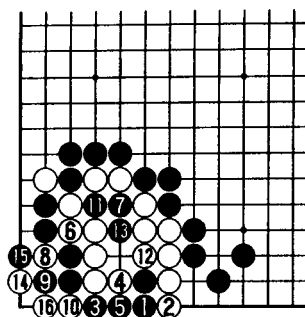
失败图：黑若 1 托，白 2 扳必然。黑 3 断以下至 9 扑，是两手劫。黑失败。



失败图

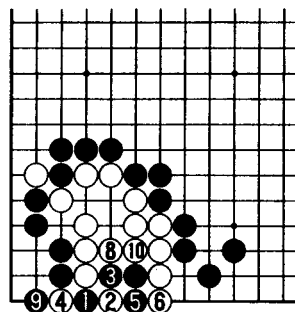
解题 C:

正解图：黑 1、3 联络。白 6、8 最强应对。黑 11 提子，白 12 先手，再走 14 扳成劫。如果黑 11 走 16 位提子，白 12、黑 13、白 10 位，黑 11 位，白 15 立成“金鸡独立”，白净活。



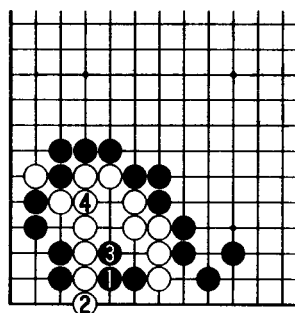
正解图

失败图 1：黑若 1 扳、3 断吃，白可先 4 位提子，再走 6 挡，至白 10 止成黑“接不归”。



7 = 1 失败图 1

失败图 2：黑若 1 夹、3 冲，白 4 粘是冷静的好手。白净活。



失败图 2

第二章 活棋训练



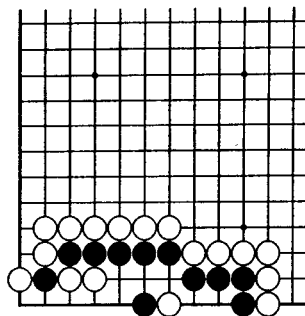
虽然攻杀是围棋的第一要义，但并不是全部。下棋总是有攻有防，当自己的地盘受到威胁时，通过正确的防守来有效地保存自己，就十分必要了。所以，要切实提高自己的棋力，防守能力是不能忽视的。

刻苦钻研，努力训练，全面而熟练地掌握眼活、劫活、弃子求活等技巧，就可成为韧性十足的业余高手。

兵来将挡，水来土掩，面对凶猛进攻，要能够从容应对。

黑先

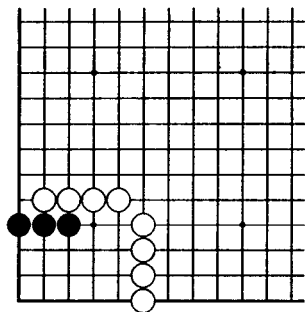
A: 认真思考，就能发现意想不到的好手，打劫做活。



A

黑先

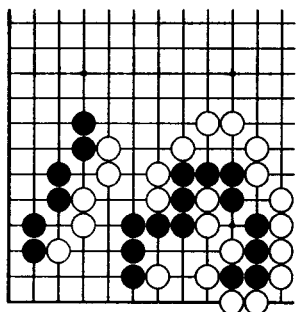
B: 此形黑要活棋，确实要花功夫。



B

黑先

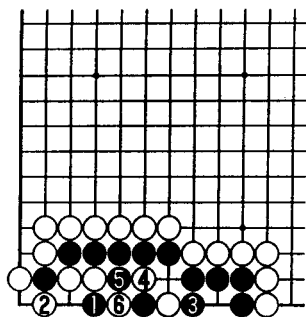
C: 眼光放开阔一点，就会找到活棋的妙手。



C

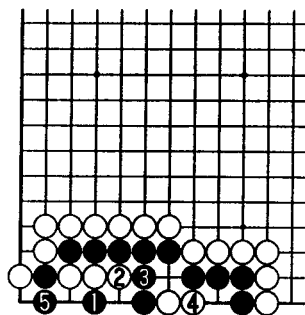
解题 A:

正解图：黑 1 是好手。白 2 提子，黑有此交换再于 3 位打吃，可成劫活。



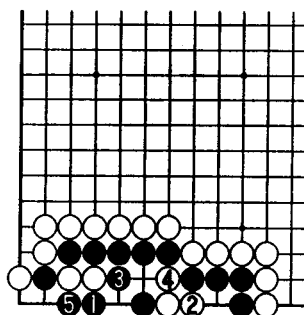
正解图

变化图 1：白若 2 长，黑 3 挡住即可，然后 4 位和 5 位必得其一，黑净活。



变化图 1

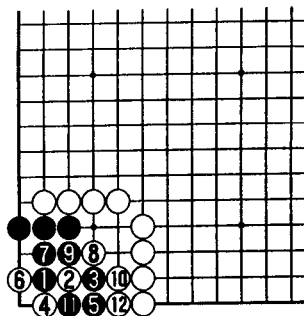
变化图 2：白若 2 爬，黑 3 打吃亦可活棋，白不成功。



变化图 2

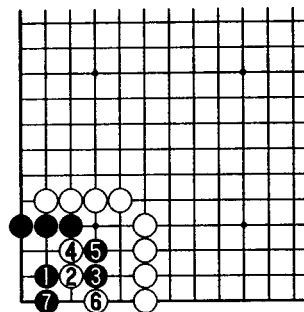
解题 B:

正解图：黑 1 是要点。白 2、4 最强应手。黑 5 若走 9 位，白可 5 位打劫。白 6 先手打吃再走 8 扳，12 止成打劫。



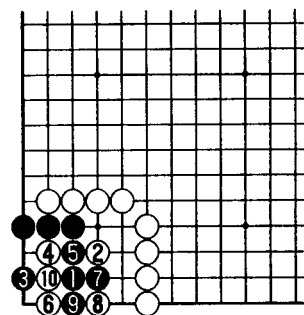
正解图

失败图 1：白若 4 上长，黑 5 挡后，可 7 位立，黑仍然是活棋。



失败图 1

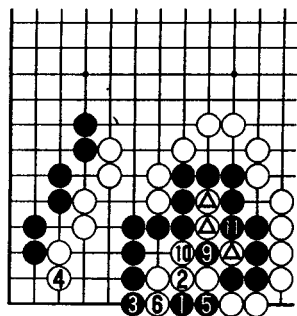
失败图 2：黑 1 跳扩大外边眼位。但白在 2 位点，因外围白很厚，黑已不能活棋。



失败图 2

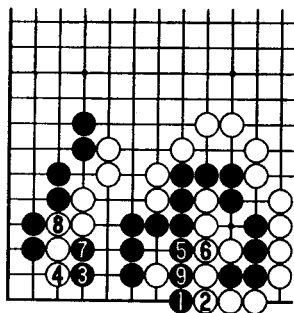
解题 C:

正解图：黑 1 试应手，是好手。白 2 粘，黑 3 立成先手，再走 5 扑，白△三子被吃，黑活。白 4 若 5 位粘，黑可 4 位扳渡过。



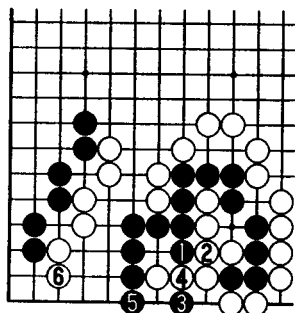
⑦ = ⑤ ⑧ = ① 正解图

变化图：白若 2 粘，黑 3、7 先手做眼，再走 9 位活棋。



变化图

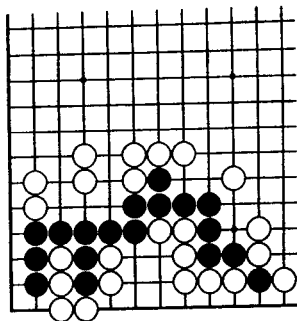
失败图：黑若 1 长是坏棋。白 2 粘即可，黑死。



失败图

黑先

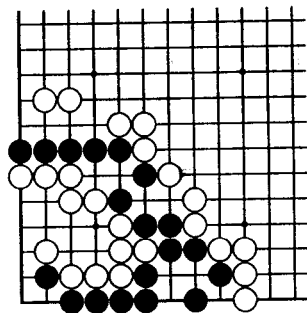
A: 不要粗心大意，先后次序最关键。



A

黑先

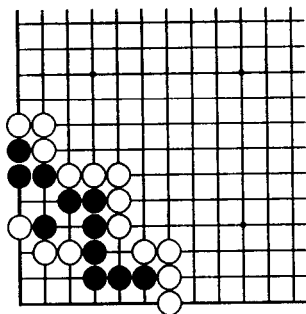
B: 要深入思考，就能发现白的破绽。



B

黑先

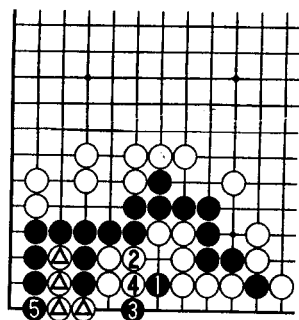
C: 此形双方比气，一定要找到紧气的要点。



C

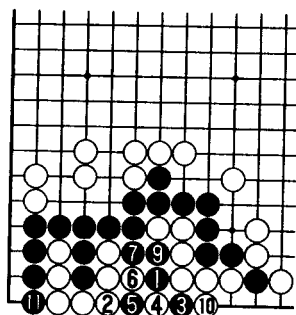
解题 A:

正解图：黑 3 是好手。白△四子已无法连回，黑净活。



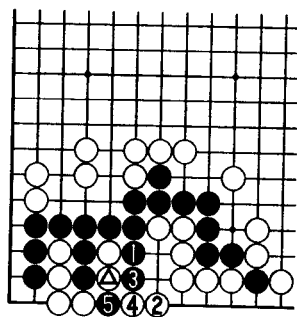
正解图

变化图：白若 2 粘，黑 3 扳是强手。白 4 扑以下至 11 止，黑可吃白“接不归”。



⑧ = ④ 变化图

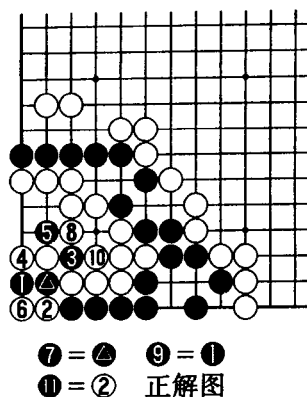
失败图：黑若 1 冲，白 2 尖是巧手，可联络。黑死。



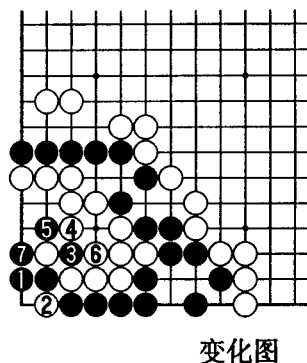
⑥ = △ 失败图

解题 B:

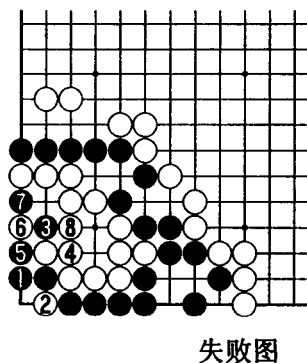
正解图：黑 1 立，白 2 扑必然。黑 3 是妙手。黑 5 弃子再走 7 扑吃回白二子，黑 11 成净活。



变化图：白若 4 打吃，黑 5 断吃再走 7 位渡回，白整块亦成打劫。

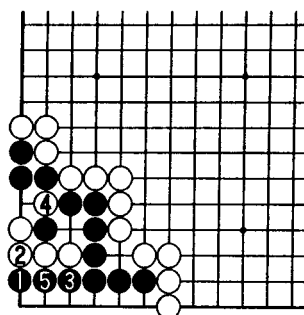


失败图：黑若 3 夹，不能成立。白 4 粘、6 扑即可做活，黑失败。



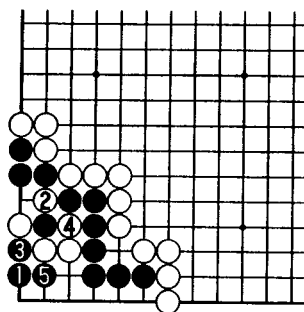
解题 C:

正解图：黑 1 点是急所。黑 3 长成净活。白 4 若 5 位冲，黑 4 位粘，双方对杀白气不够。



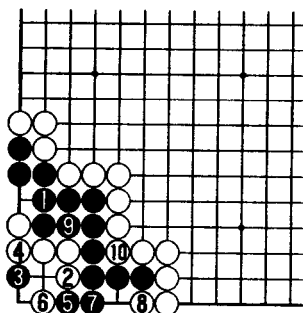
正解图

变化图：白若 2 扑，黑 3 断打再走 5 位拐，黑净活。



变化图

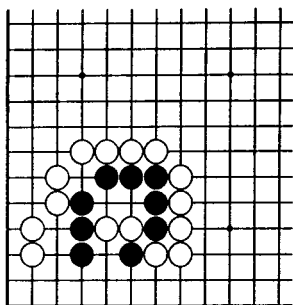
失败图：黑若 1 粘，白 2 挡以下至白 8 收气，黑慢一气被杀。



失败图

黑先

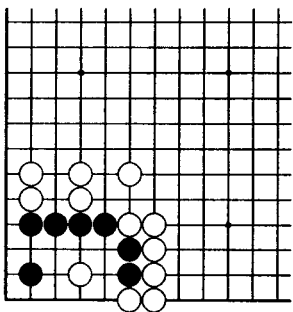
A: 第一手都能看见，但以
后下法要计算清楚。



A

黑先

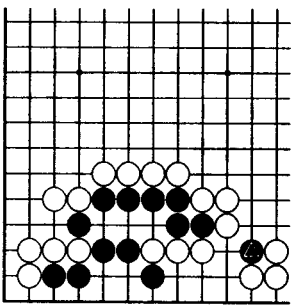
B: 此形看起来简单，但却
有深入思考的必要。



B

黑先

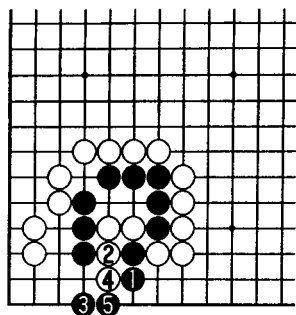
C: 要利用●子，就能做出
两只眼。



C

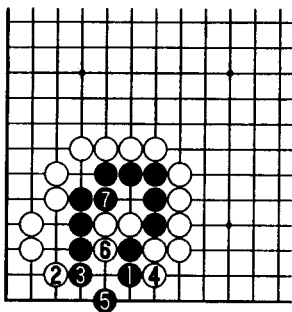
解题 A:

正解图：黑 1 是必然的一手。白 2 冲时，黑 3 跳是好棋。黑净活。



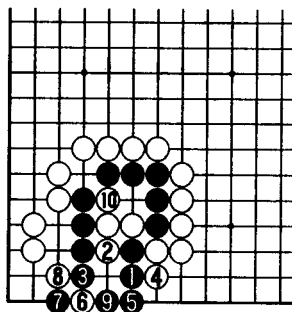
正解图

变化图：白若 2 尖，黑 3 挡，白 4 挡时，黑 5 尖成双活。



变化图

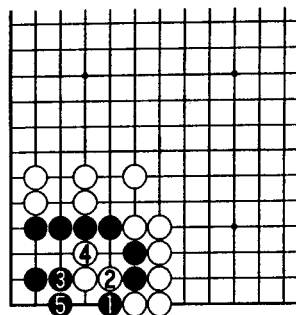
失败图：白 2 冲时，黑若 3 立是不正确的，弈至白 10 止黑被白杀死。



失败图

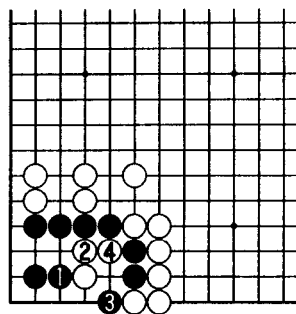
解题 B:

正解图：黑 1 扳再 3 顶，次序正确。黑 5 立已死活。



正解图

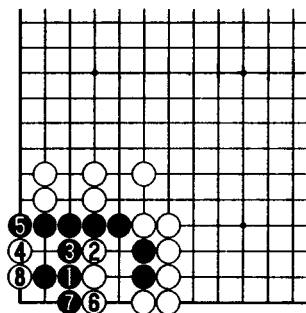
失败图 1：黑 1、3 次序错误，结果白 4 打黑被杀。



失败图 1

失败图 2：黑若 3 粘明显不成立。

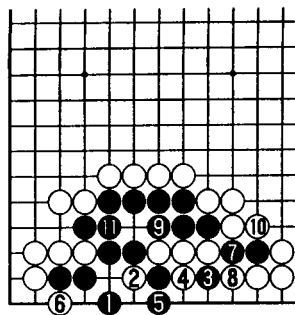
以下演变至白 8，黑不能做出两只眼。



失败图 2

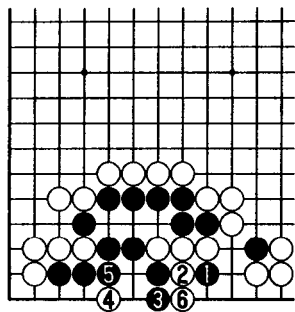
解题 C:

正解图：黑 1 虎是巧手。白 2 断时，黑 3 夹是好棋。由于黑 9 是先手，黑 11 成活。



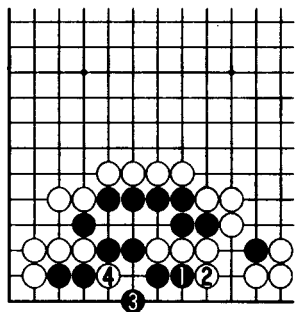
正解图

失败图 1：黑若 1 夹，次序错误。被白 4 点，黑反而被杀。



失败图 1

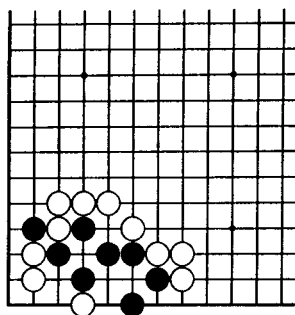
失败图 2：黑若走 1、3 位，被白 4 断，黑死。



失败图 2

黑先

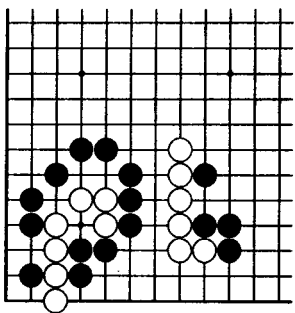
A: 一定要慎重, 次序是关键。



A

白先

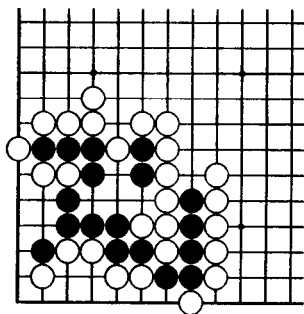
B: 此形断点都能看见, 但以后变化一定要仔细计算。



B

黑先

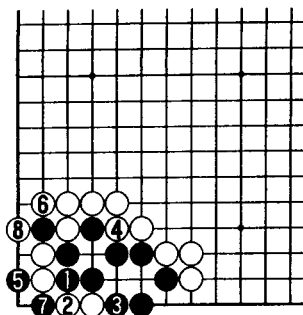
C: 要利用白没缺陷, 把黑救活。



C

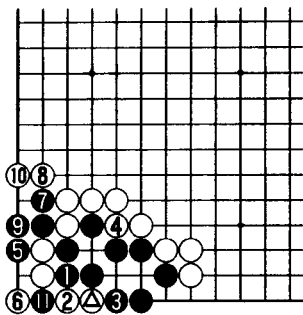
解题 A:

正解图：黑 1、3 是必然下法。黑 5 夹是好手。黑 7 提子成先手后，可做一只眼。



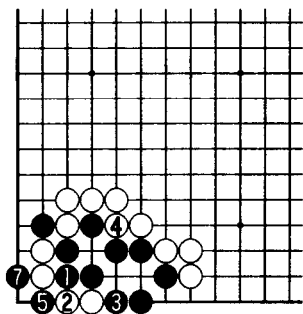
⑨ = ② 正解图

变化图 1：黑若 5 扳，白 6 尖是巧手。黑 7 以下做成“倒脱靴”，成打劫。



⑫ = ② ⑬ = △ 变化图 1

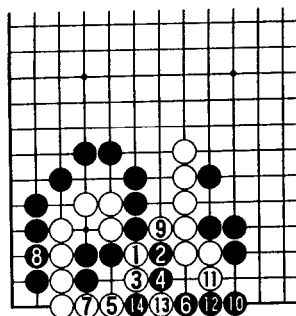
变化图 2：黑若 5 提子，白 6 扑必然。黑 7 反吃成打劫活，黑失败。



⑥ = ② 变化图 2

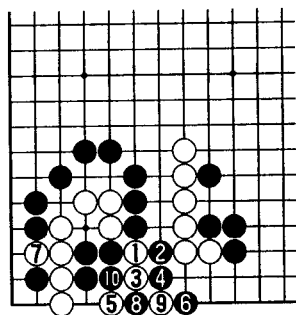
解题 B:

正解图：白 1 断是必然的一手。白 5 尖是巧手。黑 6 是最强手。白 7 只有粘，弈至 13 扑，成劫活。



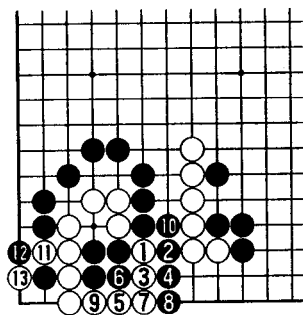
正解图

失败图 1：黑 6 尖时，白若 7 冲，黑可 8 扑，10 打吃，白粘不上，被黑杀死。



失败图 1

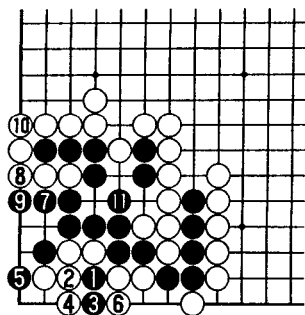
失败图 2：黑 6 打吃不成立。白 7、9 先手粘，再 11 冲，可活棋。



失败图 2

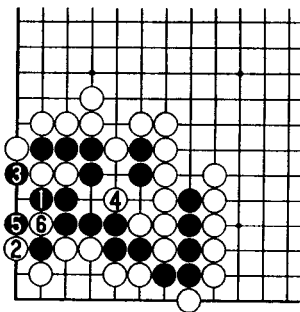
解题 C:

正解图：黑 1 打吃方向正确。白 4 必然。黑 5、7 先手打吃，再走 11 位做眼，黑净活。



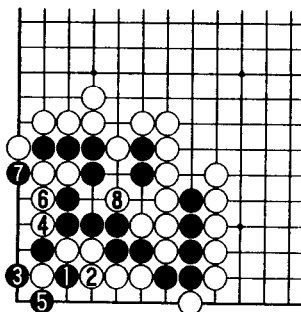
正解图

失败图 1：黑若 1 打吃，白 2 打吃破眼之后，黑已不能净活。



失败图 1

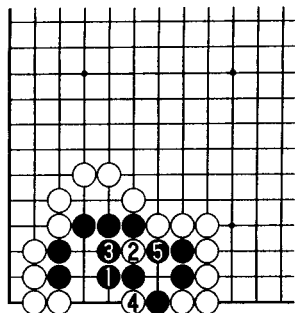
失败图 2：黑若 1 断吃这边，白 2 粘，产生了 4 位断吃的手段，黑只能活角上，大块黑棋被杀，黑失败。



失败图 2

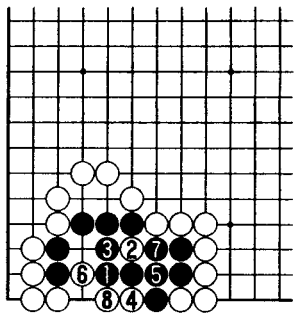
解题 A:

正解图：黑 1 是唯一的一手棋。白 4 扑是好棋，黑 5 成劫活。



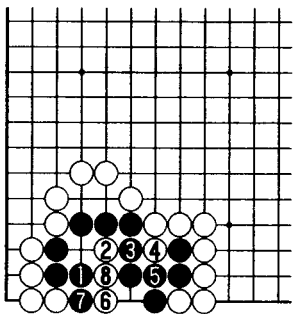
正解图

失败图 1：黑若 5 粘，白 6 打吃后，8 位和 7 位白必得其一，黑死。



失败图 1

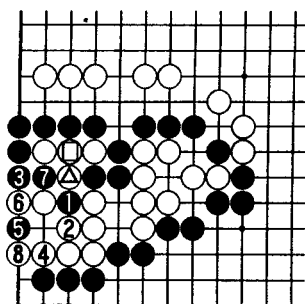
失败图 2：黑若 1 曲，白 2 点后，黑净死。



失败图 2

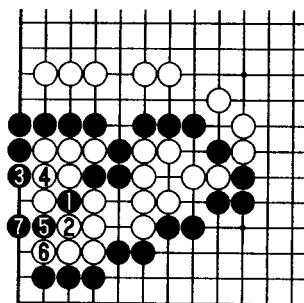
解题 B:

正解图：黑 1、3 是好次序。
黑 5 很重要。白 8 做活，黑 9 提
白四子利用叫吃可做两只眼。



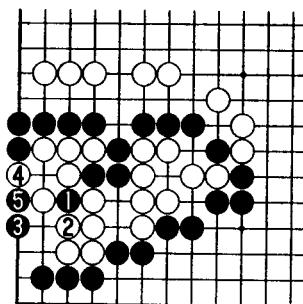
⑨ = ① ⑩ = △
⑪ = □ 正解图

变化图：白若 4 团，黑可 5
位挤，黑 7 立，白被吃。



变化图

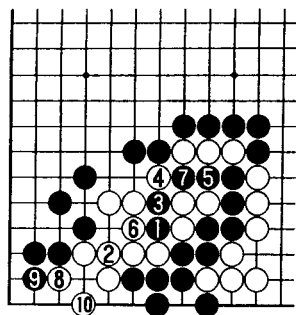
失败图：黑若 3 飞，白 4 只
有做眼，成劫。



失败图

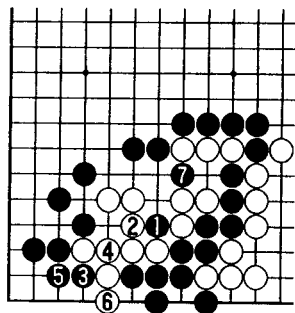
解题 C:

正解图：黑 1 正确。白 2 粘，黑 3 先冲再 5 位吃连回，白整块棋被杀。



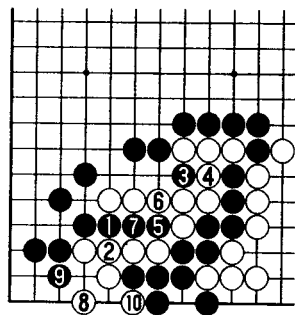
⑪ = ③ 正解图

变化图：白若 2 粘，弈至黑 7 止，结果一样白不成立。



变化图

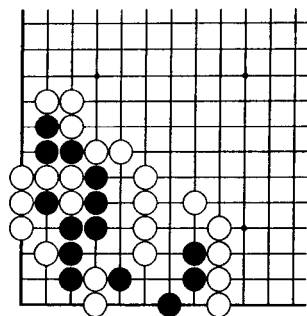
失败图：黑若 1 先冲，白 2 至黑 7 双方必然下法。白 8 是对杀的巧手。白 10 扑成劫，黑失败。



失败图

黑先

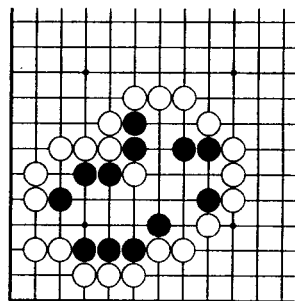
A: 此形只能考虑打劫做活。



A

黑先

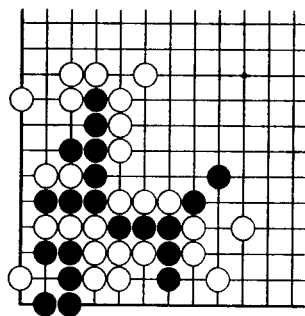
B: 黑应该用平凡的手段把棋做成劫活。



B

黑先

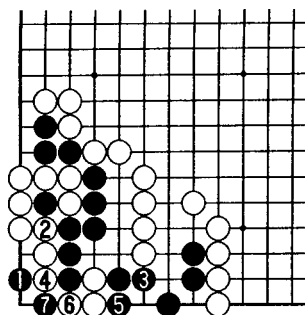
C: 需要把双方的气数清楚。



C

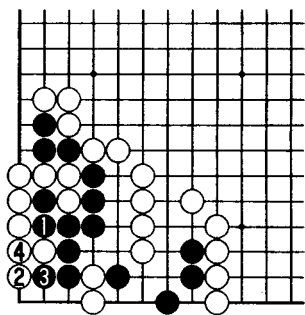
解题 A:

正解图：黑 1 跳是好棋。白 2 提子，黑 3 必然，以下至黑 7 止成劫活。



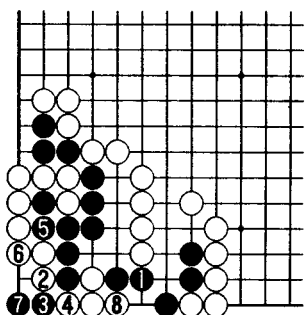
正解图

失败图 1：黑 1 粘，白 2 尖是巧手。白 4 粘，黑无法做活。



失败图 1

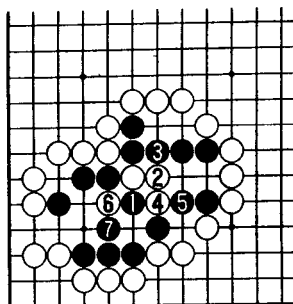
失败图 2：黑 1 直接挡，白 2 是正确下法。黑 3 扳时，白 4 进行到白 8 止，黑仍只有一只眼。



失败图 2

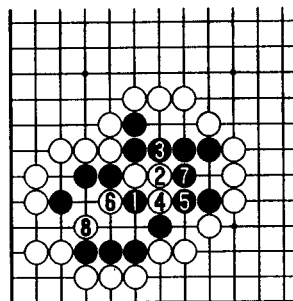
解题 B:

正解图：黑 1 打是惟一的一手棋。白 4 挤后，黑 7 形成打劫。



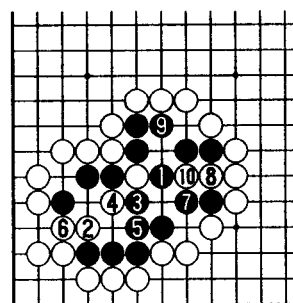
正解图

失败图 1：黑 7 如提，白 8 后黑成净死。



失败图 1

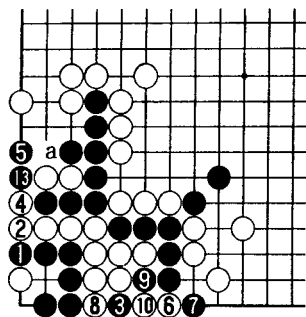
失败图 2：黑若 1 从这边打，白 2 扳，黑 3 提子，白 4 挤后，黑无法做出两只眼。



失败图 2

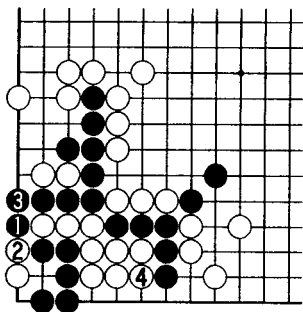
解题 C:

正解图：黑 1 正确。白 2 必然下法。黑 3 托是妙手。黑 5 又是好手。白 6 以下进行反抗，但黑下 9 应对，白无趣。其中如果黑 5 走 a 位，白可 5 位渡。



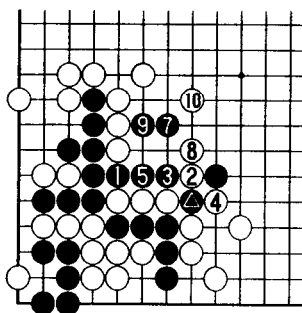
⑪ = ③ ⑫ = ⑩ 正解图

失败图 1：黑若 1 渡，白 2 断吃后，再 4 位收气，黑角无眼，净死。



失败图 1

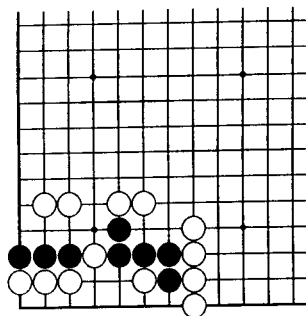
失败图 2：黑 1 冲，白 2 打吃，黑 3 以下进行至黑 7、9 止，黑仍然逃不出去，黑死。



⑥ = △ 失败图 2

黑先

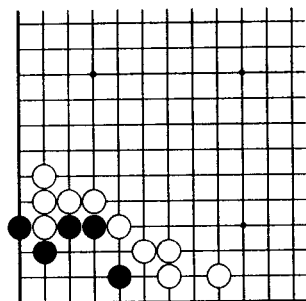
A: 此形黑只能打劫做活。



A

黑先

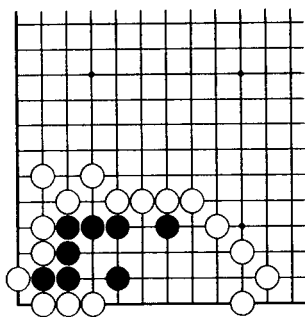
B: 不能粗心，要把黑棋做成净活。



B

黑先

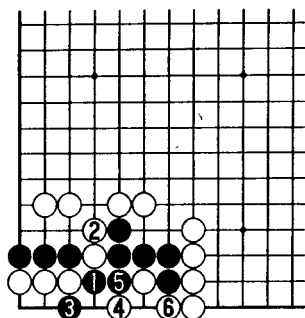
C: 要考虑用什么非常手段去解救黑棋。



C

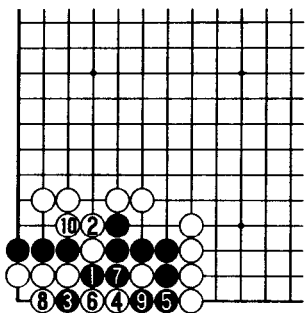
解题 A:

正解图：黑 1 是必然的一手。黑 3 扳是强手。白 4 是巧手，成劫活。



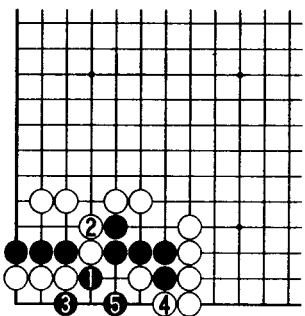
正解图

失败图 1：黑若 5 挡，白 6 打吃，以下进行至 10 止，黑差一气被吃。



失败图 1

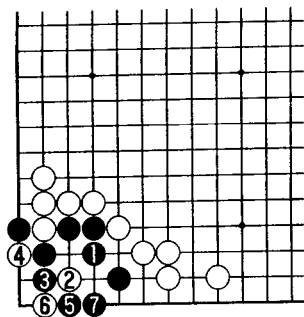
失败图 2：白若 4 渡过，黑可 5 尖，成净活。



失败图 2

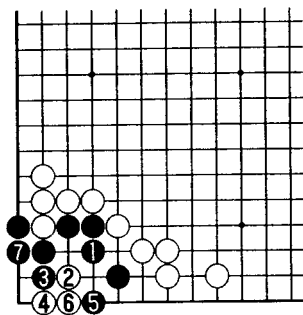
解题 B:

正解图：黑 1 曲，愚形的好手。白 2 必然应对，黑 3 以下至黑 7 止成净活。



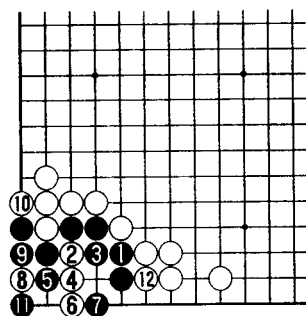
正解图

变化图：白若 4 扳，破眼，黑 5 先手，再走 7 粘，白无法守黑。



变化图

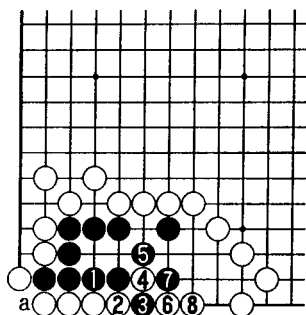
失败图：黑若 1 顶扩大眼位，白 2、4 长出，再 6 位立是好手。黑 7 以下进行至 12 止成金鸡独立，黑失败。



失败图

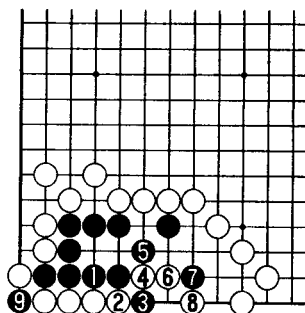
解题 C:

正解图：黑 1 粘方向正确。白 2 是杀黑的好手。然后再走 4 位反吃，黑只有 5 位打吃，成劫。如果黑 5 走 a 位，白 7 位长，黑死。



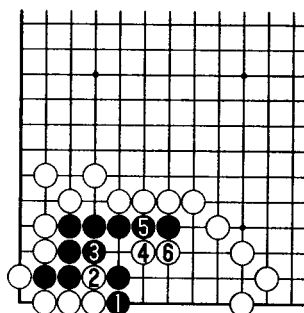
正解图

失败图 1：白若 6 长出，黑 7 靠、9 提子好次序。这样黑净活，白失败。



失败图 1

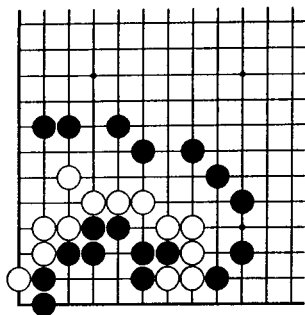
失败图 2：黑若 1 挡，白 2 冲是好手，再走 4 位点，黑净死。



失败图 2

白先

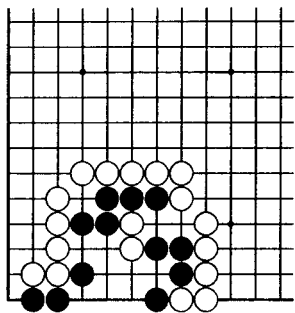
A: 第一手也许会知道，但要注意以后的变化。



A

黑先

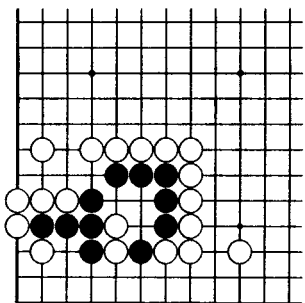
B: 要注意，一定要有连贯思维。



B

黑先

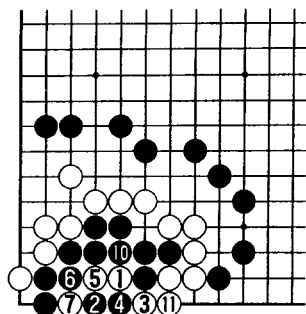
C: 关键是要看清楚第三手棋。以后的变化应对就简单了。



C

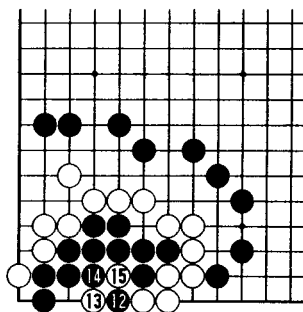
解题 A:

正解：白 1 夹，黑 2 跳是最好应对。以下双方应对正常。



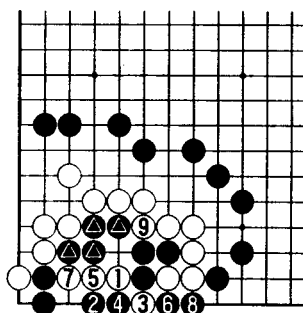
⑧ = ④ ⑨ = ② 正解图

正解图续：续上图，白 13 打、15 提子成打劫。



正解图续

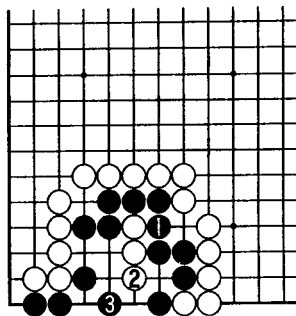
失败图：黑若 6 提子，被白 7 吃后，黑▲四子被吃，黑失败。



失败图

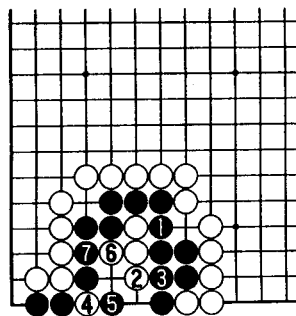
解题 B:

正解图：黑 1 粘是必然的一手。白 2 长时，黑 3 是关键的一手，成双活。



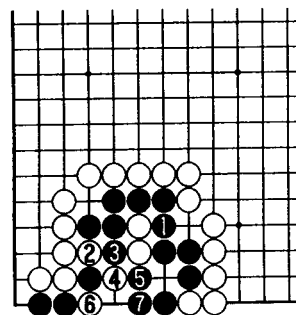
正解图

失败图：黑若 3 粘，白 4 扑后，再走 6 冲，黑已不能做活。



失败图

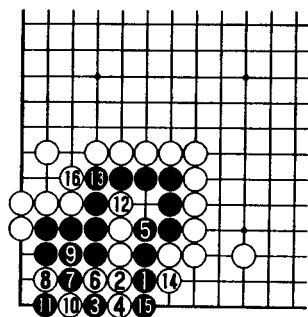
变化图：白若 2 冲，黑 3 至 7 仍然是活棋。



变化图

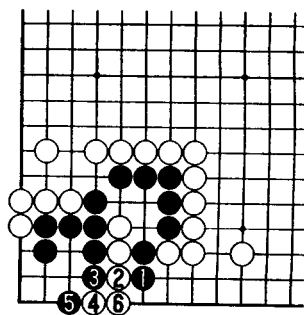
解题 C:

正解图：黑 3 跳是好棋。白 4 至 16 是必然下法。黑只能如此，形成劫活。



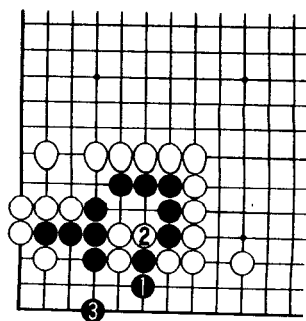
⑬ = ③ 正解图

失败图：黑若 3 夹，被白 4 扳后，黑净死。



失败图

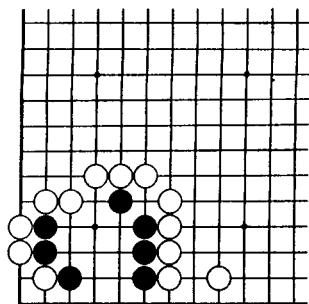
变化图：白若 2 断，黑 3 漂亮。黑净活。



变化图

黑先

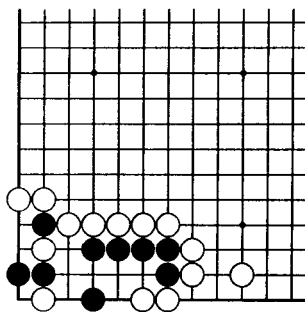
A: 能走出双活, 黑就成功。



A

黑先

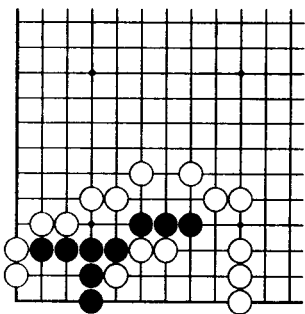
B: 解题对, 请注意行棋次序。



B

黑先

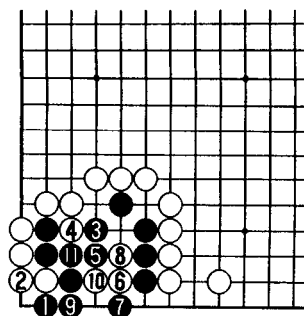
C: 黑只要能打劫做活就满意。



C

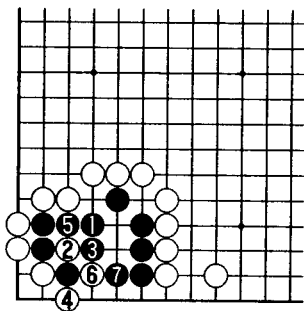
解题 A:

正解图：黑 1 先打，再走 3 尖，白 2 冲时，黑 5 退正确。以下演变至 11 成双活，黑成功。



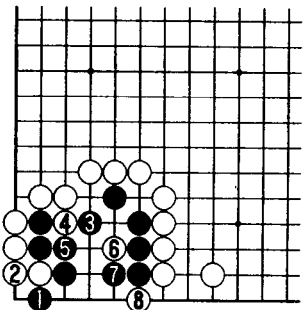
正解图

失败图 1：黑若 1 直接小尖，白 2、4 后，成打劫活棋，黑失败。



失败图 1

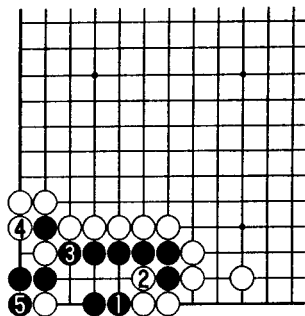
失败图 2：白 4 冲时，黑 5 粘不正确，白 6 点后，黑净死。



失败图 2

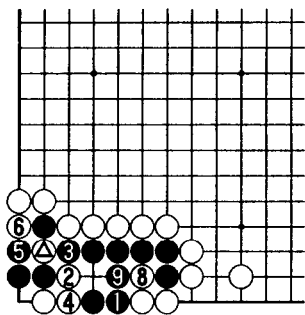
解题 B:

正解图：黑 1 是要点。白 2 破眼，黑 3 打吃是先手，再走 5 位可妙手活棋。



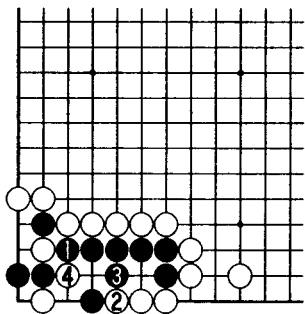
正解图

变化图：白若 2 扳不成立，黑 3 以下奔至 9 止可双活。



● = △ 变化图

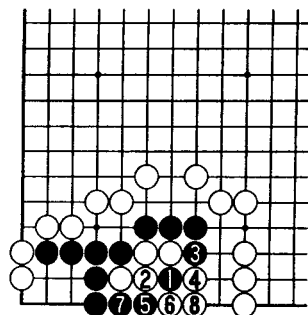
失败图：黑若 1 挤吃，次序错误。白 2 顶，黑不能做活。



失败图

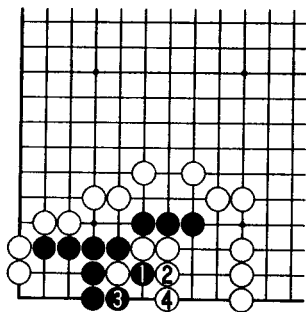
解题 C:

正解图：黑 1 是急所。白 2 以下至 6 是必然下法。黑 7 打吃，白 8 是好手，黑 9 提子后，白 10 成劫。



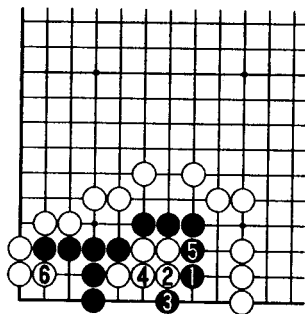
9 = 1 10 = 2 正解图

失败图 1：黑若 1 打吃，白可 2、4 打立，黑死。



失败图 1

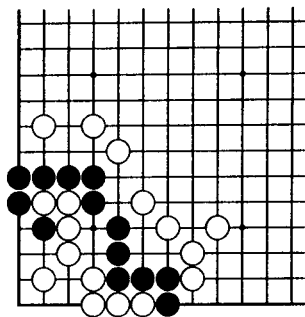
失败图 2：黑若走 1 位，白 2、4 是好手，再走 6 位拐，黑成刀把五之形，净死。



失败图 2

黑先

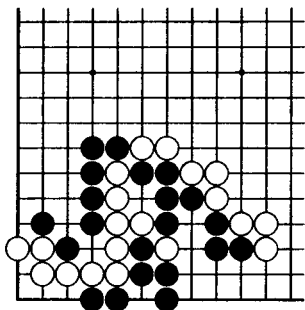
A: 只有寻找白棋的缺陷，
黑才能自救。



A

白先

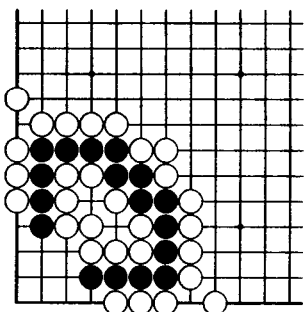
B: 行棋次序很重要。无条件做活才是正解。



B

黑先

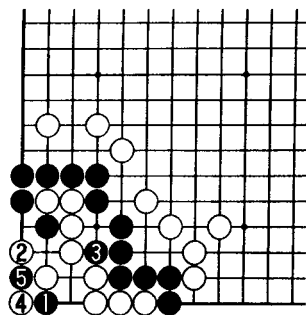
C: 本题很有趣，黑能巧妙
活棋。



C

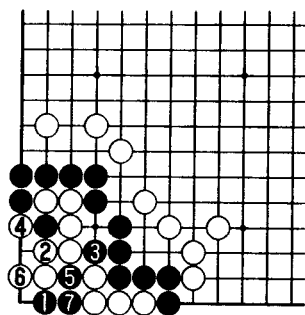
解题 A:

正解图：黑 1 是急所。白 2 尖，黑 3 挤，白 4 扑，双方成劫争。



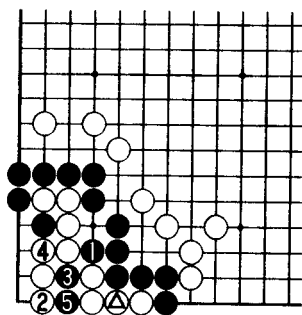
正解图

变化图：白为了自身安全只有走 2 位打吃，黑 3 挤以下进行至黑 7 吃掉白四子净活。



变化图

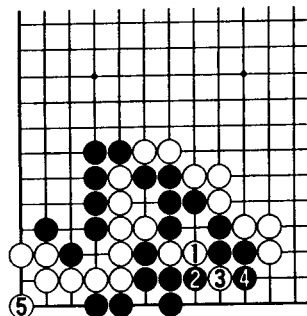
失败图：黑若 1 挤，不成立。黑 3 扑时，白可 4 粘，再 6 位点入，黑不能两边兼顾，黑死。



⑥ = △ 失败图

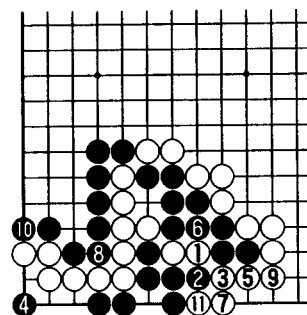
解题 B:

正解图：白 1、3 试黑应手，是好棋。黑 4 打吃做活，白 5 可活棋。



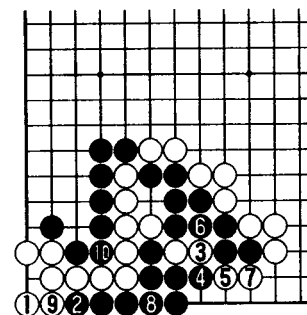
正解图

变化图：黑若 4 点杀，白 5 渡回，双方对杀比气，结果成双活。



变化图

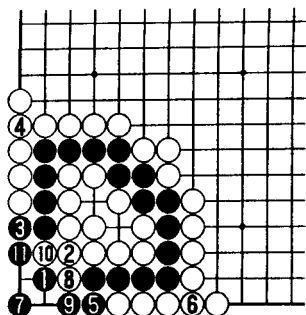
失败图：白若 1 先做眼，黑 2 长，白再 3、5 位破眼已来不及，黑收气可杀白。



失败图

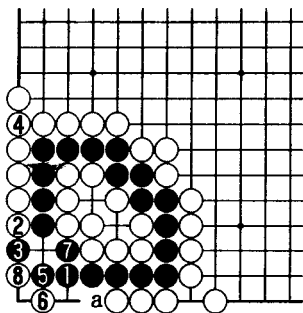
解题 C:

正解图：黑 1 是必然下法。
白 2 破眼，黑 3、5 先手之后，
再走 7 位小尖，巧妙做活。



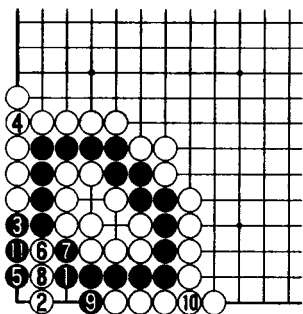
正解图

变化图：白 2 爬是正确下法。
黑 5 做眼时，白 6 好手，成
打劫。白 6 若走 7 位，黑 a 位打
先手，再走 6 位做眼净活。



变化图

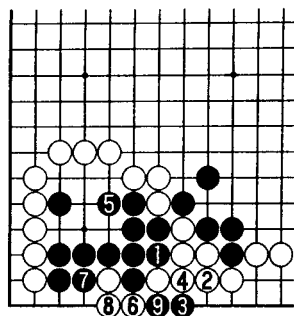
失败图：黑若 1 长似乎也能
活，白 2 点错误，黑 3、5 之后
可成双活。此图白失败。



失败图

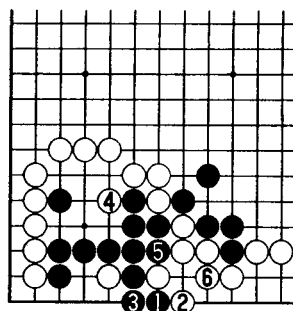
解题 A:

正解图：黑 1 团是冷静的好手。白 2 粘是必然下法。黑 3 先手，再走 5 位做眼，黑 9 成净活。



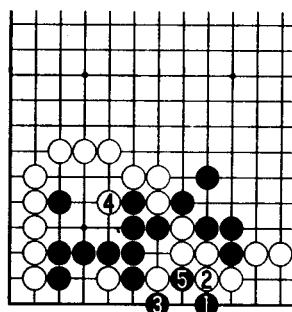
正解图

失败图 1：黑若 1、3 扳粘，白 4 破眼，黑 5 打吃时，白可 6 位做劫，黑失败。



失败图 1

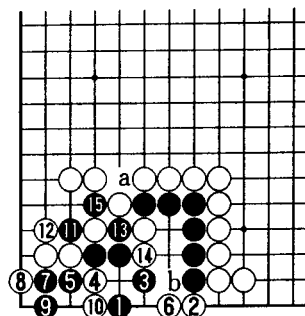
失败图 2：黑若 1 点、3 扳亦成劫，黑失败。



失败图 2

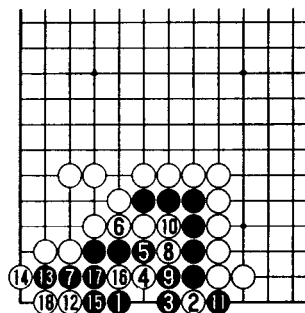
解题 B:

正解图：黑 1 绝妙。黑 3、5 又是巧手。白 6 破眼，黑 7、9 先手，再走 11 断是好手。弈至 15 提子，白 a、b 不能两全，黑活。



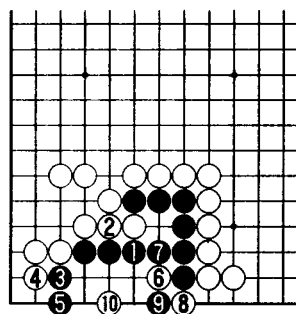
正解图

失败图 1：黑若 3 挡，白 4 必然。黑 7 扳时，白 8 先手，再走 12 夹是妙手。黑被杀。



失败图 1

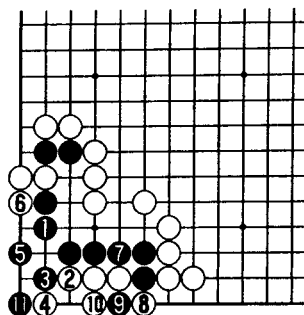
失败图 2：黑若 1 挡，白 2 粘弈至 10 止，黑不活。



失败图 2

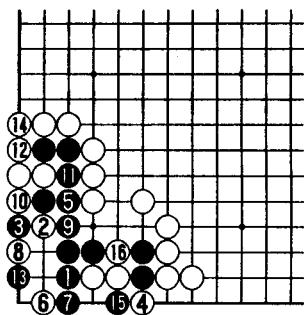
解题 C:

正解图：黑 1 正确。白 2、4 必然。黑 5 做眼很重要。7 粘以下至 11 成劫活。黑 5 若 6 位挡，白可 5 位点，黑净死。



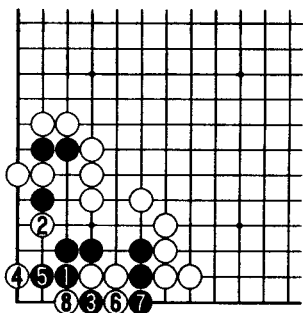
正解图

失败图 1：黑若 1 拐，白 2 夹必然。黑 3 虽是好手，但白 4 冷静渡过，黑不活。



失败图 1

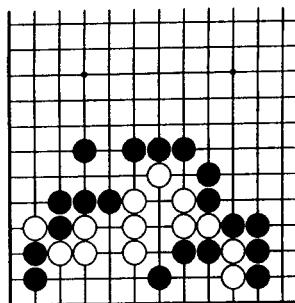
失败图 2：黑若 3 扳，白 4 飞是好手，黑成“刀把五”净死。



失败图 2

黑先

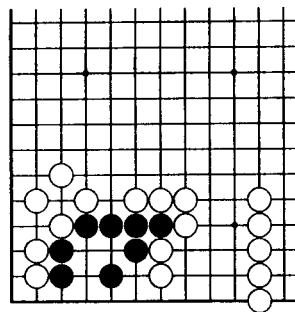
A: 白能考虑的，是如何通过打劫做活。



A

黑先

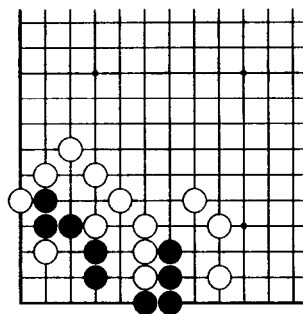
B: 必须利用白的缺陷，才是上策。



B

黑先

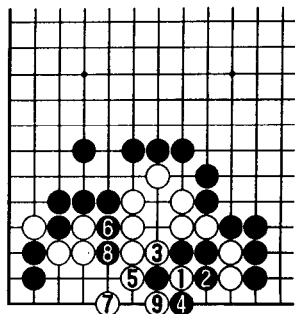
C: 不要灰心，有解决问题的手段。



C

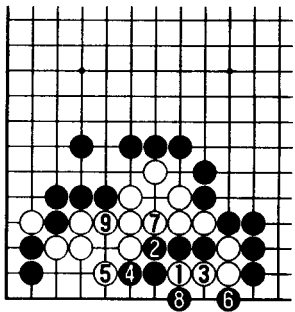
解题 A:

正解图：白 1 挤正确。黑 2 只此一手。黑 6 冲时，白 7 尖是巧手。白 9 成劫活。



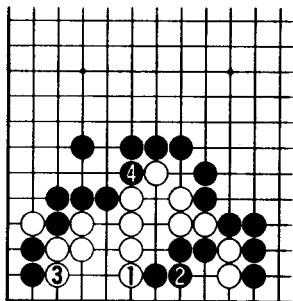
正解图

失败图 1：黑若 2 粘，白 3 粘后，由于黑气紧，白可 5、7 做活。



失败图 1

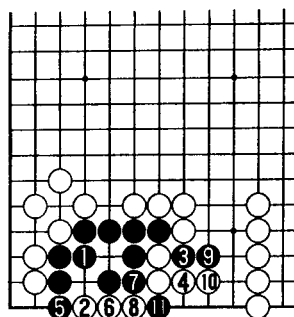
失败图 2：白 1 无谋。黑 2 冷静。黑 4 挤，白无法做活。



失败图 2

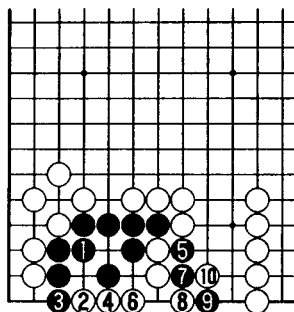
解题 B:

正解图：黑 1 正确。白 2 点必然。黑 3 断是此时最佳次序。以下演变至 11 止，黑成活。



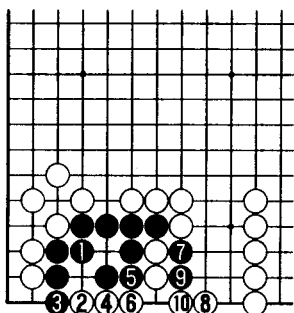
正解图

失败图 1：黑 3 挡次序错误。再走 5 断时，白 6 退形成劫争。



失败图 1

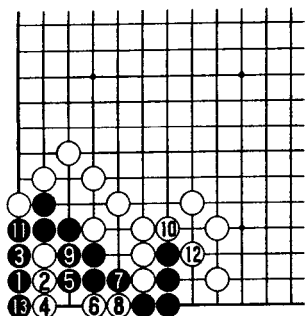
失败图 2：黑 5 先团，再走 7 断，白 8 小飞是好棋，黑仍不行。



失败图 2

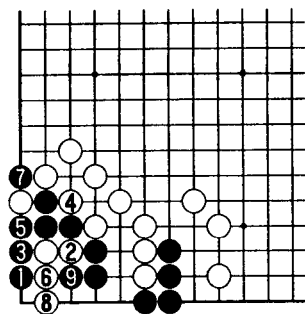
解题 C:

正解图：黑 1 点是好棋。白 2 只能如此，黑 3 必然。白 4 立时，黑 5 顶正确。白 6 托，黑 7 顶后，成活棋。



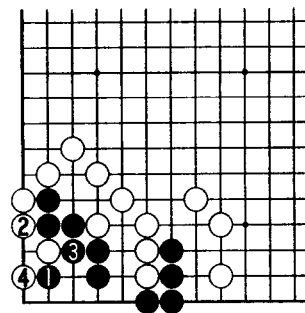
正解图

变化图：白 2 断，黑 3 连回，白气仍不够。弈至黑 9，白被杀。



变化图

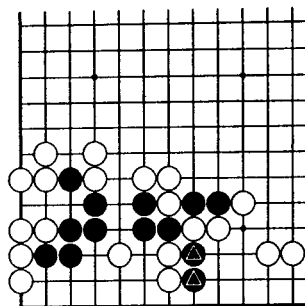
失败图：黑若 1 夹，白 2 爬回后，成打劫，黑失败。



失败图

黑先

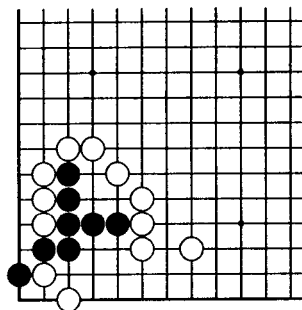
A: 要充分利用黑▲两子，就能施展非常手段。



A

黑先

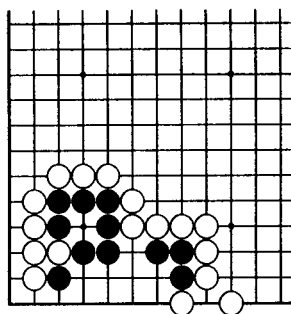
B: 要仔细算清楚。黑要无条件活棋。



B

黑先

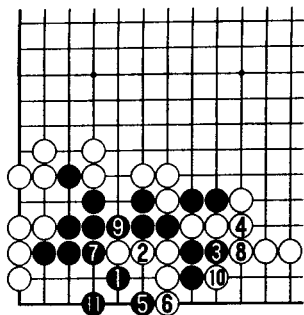
C: 解题时，请注意行棋的次序。



C

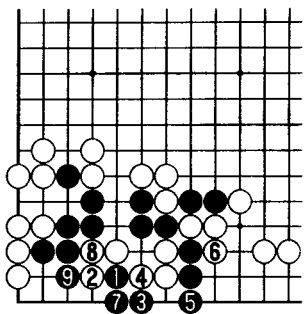
解题 A:

正解图：黑 1 托漂亮！接着 5 位小尖也是好棋。以下巧妙做出两只眼。



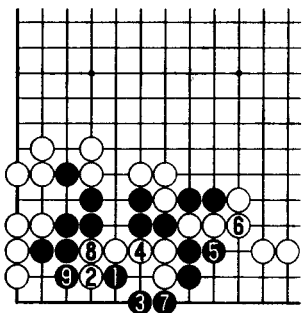
正解图

变化图 1：白 2 扳，黑 3 小尖巧手！白 4 必然，黑 5 立十分精彩。白 6 位和 7 位无法两全。



变化图 1

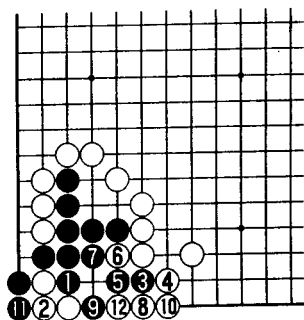
变化图 2：白 4 如粘，黑 5 以下紧气，白仍不行。



变化图 2

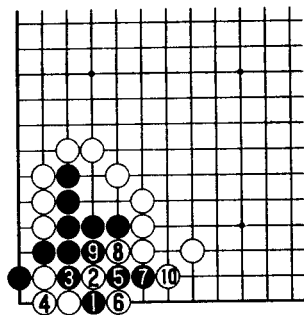
解题 B:

正解图：黑 1 先打，再走 3 位托很漂亮。白 4 扳，黑 5 退必然，白无法杀黑。如果白 4 若走 5 位扳，黑 6 位断即可。



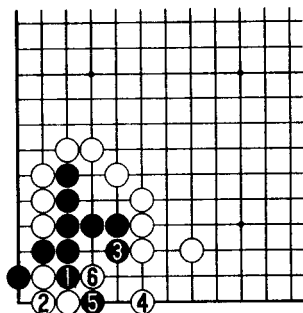
正解图

失败图 1：黑 1 靠，白 2 打必然，黑 3 时，白 4 粘关键，以下成劫。



失败图 1

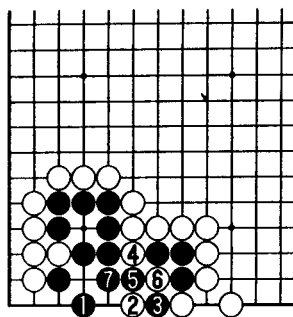
失败图 2：黑 3 时，白 4 是巧手，黑不行。



失败图 2

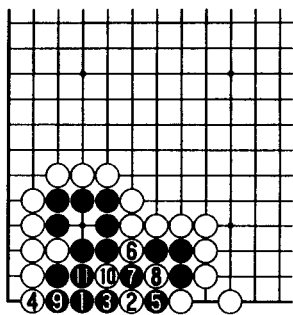
解题 C:

正解图：黑 1 虎，白 2 跳，
黑 3 扑是关键，黑活。



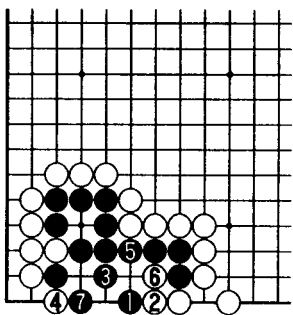
正解图

失败图 1：黑若 3 顶，白 4
立下，黑 5 虎后，成劫活，黑失
败。



⑫ = ② 失败图 1

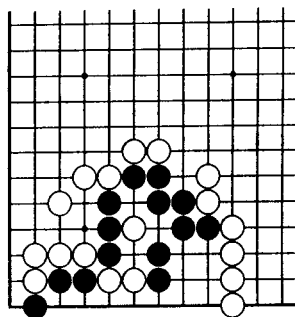
失败图 2：黑若 1 跳，白 2
顶，黑 3 曲，以下仍然成劫活。



失败图 2

黑先

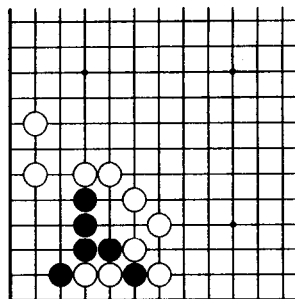
A: 要利用白棋被撞紧气的弱点，使黑活棋。



A

黑先

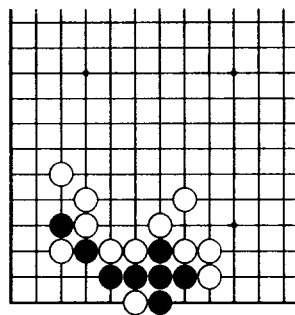
B: 要走成打劫，次序十分重要。



B

黑先

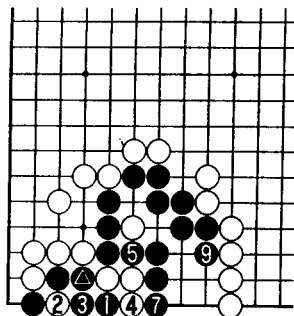
C: 打劫活是正解。



C

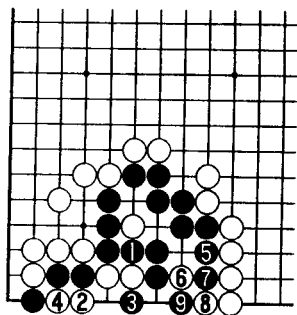
解题 A:

正解图：黑 1 扳是常用的手法。以下双方演变至黑 9 利用倒脱靴之形做出两只眼。



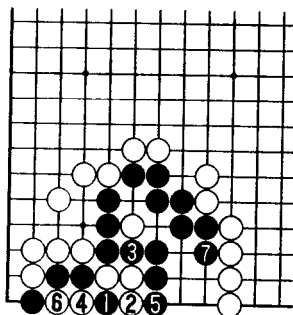
⑥ = ② ⑧ = ▲ 正解图

失败图：黑 1 明显无谋。白 2 必然。以下黑 7、9 只能打劫活，黑失败。



失败图

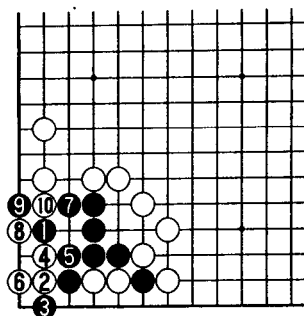
变化图：白 2 直接打吃，黑 3、5 打吃、7 做活。结果仍是不行。



变化图

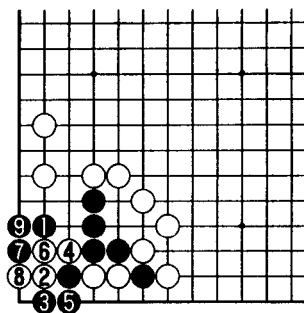
解题 B:

正解图：黑 1 跳是要点。白 2 夹是最强应对，黑 3 扳，白 4、6 必然。以下白 8、10 成打劫。



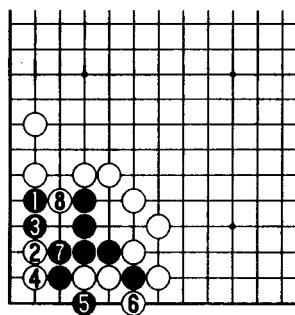
正解图

失败图 1：白若 4 打吃不行，黑 5 粘后，白无法杀黑。



失败图 1

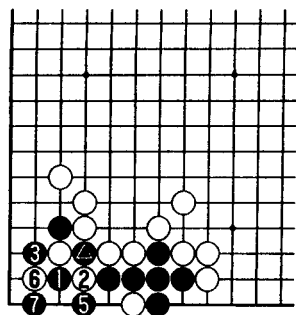
失败图 2：黑若 1 靠，白 2 点正确。黑 3 顶，白 4 夹，黑棋无法做出两只眼。



失败图 2

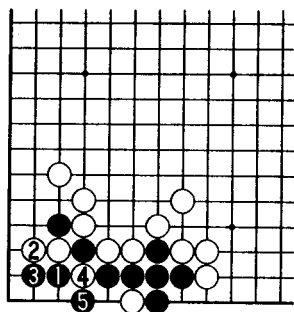
解题 C:

正解图：黑 1 打，白 2 提子，黑 3 以下顽强的做成劫活。



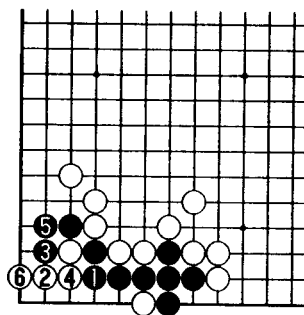
④ = ② 正解图

变化图：白 2 立，黑 3 爬，黑 5 打仍然是劫活。



变化图

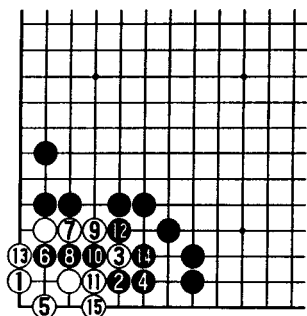
失败图：黑 1 粘，白 2 尖，以下白利用角部的特殊性，快一气杀黑。



失败图

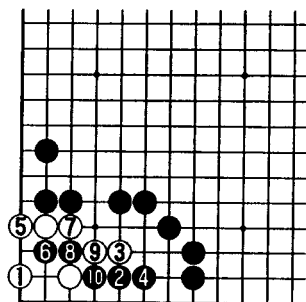
解题 A:

正解图：白 1 是要点。白 3 靠，再走 5 位做眼是好次序。黑 6 以下破眼不成功。白 13 位打先手，再走 15 位做眼，巧活。



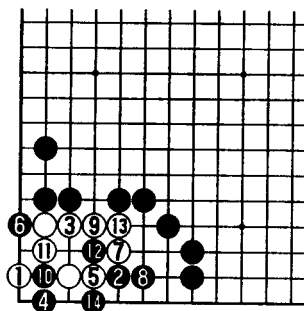
正解图

失败图 1：白 5 立不是要点，黑 6 点以下白死。



失败图 1

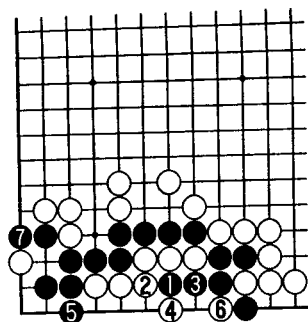
失败图 2：白若走 3 位亦不成立。黑 4 必然。白 5 顶以下有 10 冲、12 扑的好手，黑被杀。



失败图 2

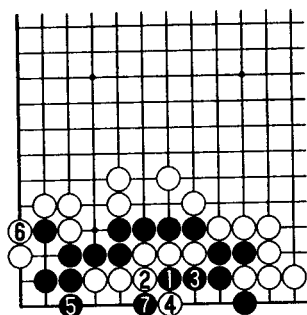
解题 B:

正解图：黑 1 是好手。黑 3 粘、5 立成先手，再走 7 挡吃白一子，成净活。



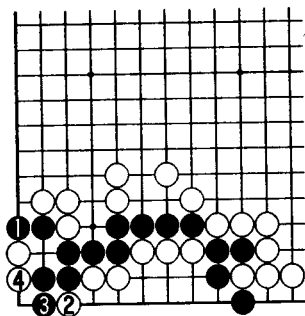
正解图

变化图：白若 6 破眼强行杀黑，黑可 7 位扑，白七子被吃。



变化图

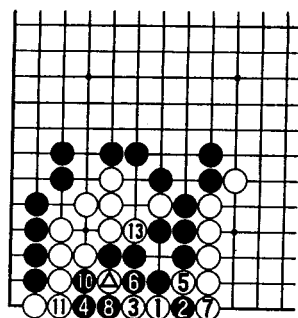
失败图：黑 1 挡过于简单。白 2、4 可杀黑。



失败图

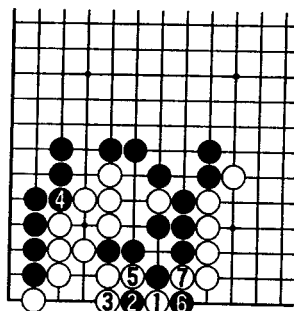
解题 C:

正解图：白 1 托是好棋。黑 2 打，白 3 长时，黑 4 企图杀白，白 5 以下至 13 止，白行棋十分巧妙，黑无法连回三子。白成功。



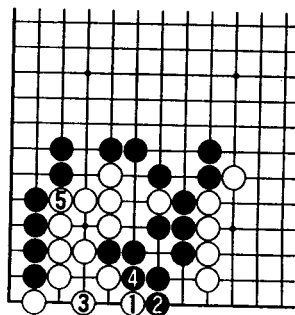
⑨ = ② ⑫ = △ 正解图

变化图：黑若 2 从这里打，也不成立。白 5、7 打吃，黑仍然接不归。



变化图

失败图：白 1 小尖无谋，成劫活。白失败。



失败图